

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN**

**Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I**



**TESIS DOCTORAL**

**Héroes de antaño: personajes del cómic español en la  
posguerra**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

**Raquel Fernández Martín-Portugués**

Director

**Santiago Sánchez González**

**Madrid, 2012**

ISBN: 978-84-615-9857-1

© Raquel Fernández Martín-Portugués, 2011

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN**  
**DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD I**



**TESIS DOCTORAL**  
**HÉROES DE ANTAÑO: PERSONAJES DEL CÓMIC**  
**ESPAÑOL EN LA POSGUERRA**

**AUTORA:**

Raquel Fernández Martín-Portugués

**DIRECTOR:**

Dr. D. Santiago Sánchez González

**2011**



*A toda mi familia por animarme, apoyarme y ayudarme a conseguirlo.*

*A Asier por ser tan importante para mí.*

*A mis amigos por creer en mi proyecto, en especial a Dani por convencerme de  
que la terminase.*

*A Santiago Sánchez por ayudarme a encontrar al Héroe.*

*A Lincoln, porque siempre ha estado a mi lado mientras trabajaba en ella.*

*Gracias por tu fidelidad.*

*A todos, simplemente gracias.*

*Esta tesis está dedicada a todos aquellos nostálgicos que sólo encuentran en las  
aventuras de estos héroes un puñado de diversión.*





## INDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
OBJETIVOS E HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	8
METODOLOGÍA Y FUENTES	10
<b>2. LA HISTORIA Y EL HÉROE</b>	<b>14</b>
2.1 LA POSGUERRA: EL ORIGEN DE UN NUEVO HÉROE	14
2.1.1 Panorama social: la reconstrucción del país	15
2.1.2 El nacimiento del héroe aventurero y su producto: el Cuaderno de Aventuras	24
2.1.3 El adoctrinamiento del héroe	35
2.2 EL DEVENIR HISTÓRICO: LOS AÑOS CINCUENTA	41
2.2.1 Evolución política, económica y social	32
2.2.2 La aventura se dinamiza	51
2.2.3 La acción estatal de la censura sobre el tebeo	59
2.3 IMÁGENES DE LOS CUADERNOS DE AVENTURAS: GÉNEROS Y ESTEREOTIPOS DEL HÉROE	69
2.3.1 El héroe de la espada	70
2.3.2 Las llanuras solitarias	75
2.3.3 La guerra heroica	79
2.3.4 El exotismo de la jungla	81
2.3.5 El futuro, un nuevo mundo	83
2.3.6 Entre la ley el orden	87
2.3.7 La aventura del pasado	92
<b>3. EL HÉROE AVENTURERO</b>	<b>95</b>
3.1 EL HÉROE AVENTURERO Y EL MITO	95
3.2 LA FIGURA DE LOS PERSONAJES	100
3.2.1 El modelo del héroe	100
3.2.2 Los compañeros del héroe	103
3.2.3 Los modelos del villano	117
3.2.4 El papel de la mujer	126
3.3 EL HÉROE Y SU RELACIÓN CON OTROS MEDIOS	139
3.4 EL HÉROE EN EL TEBEO DE AVENTURAS, ¿UN HÉROE FRANQUISTA?	154
3.4.1 El héroe popular de ayer y el de hoy	155
3.4.2 La ideología y el héroe	168

3.4.3	La evolución histórica del héroe: del semidiós griego al ídolo del tebeo	186
<b>4.</b>	<b>LOS TRES HÉROES</b>	<b>199</b>
4.1	LA MÁSCARA DEL GUERRERO	199
4.1.1	La obra y el autor: Manuel Gago	199
4.1.2	Los personajes de la saga	208
4.1.3	El motor de la historia: de la venganza al antifaz	220
4.1.4	La violencia en el <i>Guerrero del Antifaz</i>	225
4.1.5	<i>El Guerrero del Antifaz</i> , un héroe medieval	228
4.1.6	La popularidad y las críticas: las dos caras de una misma moneda	235
4.2	EL INSPECTOR DAN: EL HÉROE DEL SUSPENSE	238
4.2.1	Los creadores del inspector	238
4.2.2	El inspector Dan y la justicia de la ley: los personajes	247
4.2.3	Los seres infernales del Inspector Dan	257
4.2.4	El terror en los espacios de Dan	267
4.2.5	El creador de ambientes: Eugenio Giner	274
4.3	EL HÉROE Y LA DIVERSIÓN: EL CAPITÁN TRUENO	278
4.3.1	El Capitán y sus creadores	278
4.3.2	La figura heroica en Trueno	282
4.3.3	Los personajes del mundo imaginario de Trueno	287
4.3.4	El Capitán Trueno, el ideal de caballero español cristiano	322
<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>329</b>
<b>6.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA, FILMOGRAFÍA, COMICGRAFÍA Y WEBGRAFÍA</b>	<b>333</b>
<b>7.</b>	<b>ANEXOS</b>	<b>343</b>

## CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN

El héroe, sea de la nacionalidad que sea y del origen del que proceda, es aquel personaje en el cual los hombres ponen sus ilusiones. El héroe representa los valores, los ideales, las esperanzas de quien lo ve, lo lee o lo sueña; es decir de quien lo consume. La Real Academia de las Letras Españolas<sup>1</sup> lo define, entre varias acepciones, como un varón ilustre y famoso por sus hazañas o virtudes, pero también le otorga el significado del hombre que lleva a cabo una acción heroica o el personaje principal de un relato. Por lo tanto el héroe tiene desde tiempos antiguos la consideración de universal, hecho demostrado a través de medios de comunicación como el cine, la literatura, la radio y por supuesto a través del cómic.

Las raíces del héroe hay que buscarlas desde el principio de los tiempos. Ya sea en las tradiciones orales, en el poema de Gilgamesh, en la Biblia, o en las diversas manifestaciones culturales que van desde las cuevas de Altamira hasta la obra de un grafiti en plena calle; siempre hay un personaje, alguna referencia que remite a la plasmación de unos valores y unos ideales representados en la figura del ídolo. Las fuentes de las que se nutre el héroe son antiguas: las tragedias griegas, el Quijote, el cantar de gestas relatado por los trovadores pero también aparecen en pleno siglo XX como en la figura del ciudadano anónimo de *Qué bello es vivir* (It's a Wonderful Life; 1946)<sup>2</sup> o en la trilogía literaria y cinematográfica de *El señor de los anillos* (The Lord of the Rings)<sup>3</sup>. Todos ellos transmiten unos valores y unos ideales representados en él.

Por lo tanto una de las características principales del héroe es la universalidad. En todas las culturas de la faz de la tierra han existido y existen héroes. Y es que el ser humano no puede dejar de intentar ser mejor de lo que es o al menos de representarlo.

La tradición heroica se ha transmitido de generación en generación, primero de palabra, luego a través de los copistas, de los juglares en el Medievo y, cuando apareció la imprenta, se abrieron miles de vías para contar historias. Sin embargo, sean tal vez, los medios más populares los que han sabido darles forma a estos personajes. Y entre ellos se encuentra el cómic. El tebeo en España nace con la influencia, tanto en la forma como en el fondo, del cómic estadounidense. No sólo hereda todo un lenguaje y un estilo que comparte, a su vez, con el lenguaje cinematográfico al que le debe mucho y entre los que ambos tienen unas relaciones muy estrechas, sino que lo primero que hereda es a sus personajes. En toda Europa nacen cómics propios, basados en su propia tradición cultural, pero no se puede negar la herencia que los países europeos le deben al

---

<sup>1</sup> Definición del héroe según la RAE. [www.rae.es](http://www.rae.es), consultada el 2/12/2007

(Del lat. *heros*, -*ōis*, y este del gr. ἥρωϛ).

- Varón ilustre y famoso por sus hazañas o virtudes.
- Hombre que lleva a cabo una acción heroica.
- Personaje principal de un poema o relato en que se representa una acción, y especialmente del épico.
- Personaje de carácter elevado en la epopeya.
- En la mitología antigua, el nacido de un dios o una diosa y de una persona humana, por lo cual le reputaban más que hombre y menos que dios; como Hércules, Aquiles, Eneas, etc.

<sup>2</sup> *It's a wonderful life*, Frank Capra, 1946

<sup>3</sup> *The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001-2003

cómic del otro lado del Atlántico. Y el tebeo español no es diferente. De nuevo la universalidad vuelve a surgir, no sólo en los protagonistas sino en el medio.

Hablar del tebeo de aventuras de los años cuarenta y cincuenta hoy en día puede parecer nostálgico. Pero en esta sociedad que nos ha tocado vivir donde muchos de los valores han desaparecido y los principios brillan por su ausencia, se hace necesario volver a aquella época mítica donde el niño soñaba con el héroe, porque entonces había modelos donde verse reflejado. Ciertamente es que muchos autores reconocen en el tebeo español sobre todo en su época dorada, desde la posguerra hasta finales de la década de los sesenta, un producto destinado exclusivamente para el consumo infantil. La tradición europea, en la que se enmarca la española, consideró al cómic como un producto destinado a entretener a los más pequeños en contraposición de la estadounidense que entendía el cómic como algo adulto y lo integraba en las tiras diarias de sus periódicos.

Sin embargo es, en estos años surgidos de la Guerra Civil, cuando comienza el desarrollo de las épocas más prolíficas del tebeo. Los factores son varios (y ya se analizarán a lo largo de esta tesis) pero uno de los principales, a nuestro modo de ver, es que la sociedad tenía como vía de escape a los héroes de papel. A través de ellos se mostraba un mundo que distaba mucho del que se vivía a diario. La dureza de la guerra y la posguerra, las rígidas condiciones de vida se aliviaban con la lectura de los tebeos. Aunque bien es cierto que eran portadores de una fuerte carga ideológica por parte del Régimen, también es verdad que sabían transmitir unos valores que hoy en día carecemos de ellos o si los hay no se saben trasladar.

También hay que tener en cuenta que varias generaciones de españoles, si atendemos sólo a nuestro entorno, han crecido con personajes como *El Guerrero del Antifaz*, *El Cachorro* o *Las hermanas Gilda*. Y no sólo han sido ellos, sino sus hijos e incluso los nuestros. Que estuvieran influidos por la ideología dominante o no durante su lectura es una cuestión que cada uno debe de aceptar y decidir. Aquí el héroe se va a analizar desde un punto de vista social, influido por una época determinada, pero sobre todo se va a estudiar el concepto del héroe como portador de unos valores e identificador de un modelo de conducta.

## OBJETIVOS E HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

El objetivo de esta investigación es el héroe en el tebeo español en las décadas comprendidas entre principios de los años cuarenta y finales de los cincuenta. Más concretamente en el héroe representado en los denominados *Cuadernos de aventuras* que se diferenciaban de otros productos basados en la caricatura. Estos héroes eran protagonistas de continuadas y dilatadas hazañas en el espacio y en el tiempo y no vivían sólo en una tira cómica de carácter autoconclusivo como sí hacían los personajes de tebeos cómicos o caricaturescos. Su presencia era dilatada en el devenir de sus peripecias.

Dentro de este objetivo principal hay tres personajes en los que nos basamos como modelos de estudio. La serie de *El Guerrero del Antifaz*, creada y dibujada por Manuel Gago, *El Capitán Trueno*, bajo guión de Víctor Mora y realizada gráficamente por Ambrós<sup>4</sup> y *El Inspector Dan de la Patrulla Volante*, basada en los guiones de

---

<sup>4</sup> A este dibujante hay que añadirle varios ilustradores más como Ángel Pardo o Fuentes Man entre otros, ya que el éxito y lo dilatado de la obra hicieron que así fuera.

Francisco González Ledesma<sup>5</sup> y dibujada por Eugenio Giner. Sin embargo la colección de héroes es muy amplia por lo que a lo largo de la tesis se nombrarán muchos autores con sus respectivos protagonistas.

El haber elegido estas tres series entre las numerosas que se publicaron solo en nuestro país durante veinte años, no ha sido al azar. Tanto *El Guerrero del Antifaz* como *El Capitán Trueno* están ambientadas en la Edad Media como mundo ideal, sin embargo tanto en su concepción como en el devenir de la historia que les tocó vivir, son diferentes. La elección de *El Inspector Dan* obedece a un descubrimiento del personaje hecho por la autora de estas páginas. Pero también hay que añadir que son muy significativos los años en que se desarrolla la trama: 1947 y 1948 siendo además uno de los tebeos más realistas que se publicaron y uno de los más llamativos dentro del género de detectives.

El héroe del cuaderno de aventuras realista como objeto de estudio se asienta a su vez en las hipótesis de investigación de carácter multidisciplinar, ya que se analiza la historia, la sociedad y por supuesto, el tebeo.

Desde un punto de vista histórico nos encontramos ante una época marcada por lo que Antonio Machado llamó las dos Españas. Si bien el conflicto bélico acaba tras tres años de duras luchas, la separación entre vencedores y vencidos sigue siendo constante. A nuestro entender esta división de ideales no ha terminado a día de hoy por lo que este es uno de los motivos de interés a la hora de ejecutar esta tesis: ahondar en las raíces de la diferenciación de las dos Españas.

El interés social se centra en el tebeo como medio de comunicación popular. Analizando la sociedad de la época, bastante llamativa desde un punto de vista personal, encontramos como el tebeo refleja un estilo de vida, como se convirtió en un vehículo de ideas y de valores. Por este motivo hay autores (Vázquez de Parga; Ramírez) que hablan del tebeo, y en mayor medida de la historieta de aventuras, como productos manipulados por el régimen dictatorial de Francisco Franco. Pero si esto fuera así sería bastante extraño el éxito tan apoteósico que tuvo este medio de masas. Como producto popular llegaba a todas las clases sociales y a muchos lugares de nuestra amplia geografía. La identificación con los personajes fue constante y el adoctrinamiento político no parecía influir en las ventas ni en la aceptación popular que obtuvo durante más de dos décadas.

Socialmente también es interesante la universalidad del héroe en el tebeo. Las epopeyas más antiguas volvían a transmitirse de padres a hijos, pero esta vez en las páginas de calidad barata de los tebeos. El héroe siempre ha sido algo necesario a lo largo de las sociedades y su transmisión fue acertada a través de los tebeos de aventuras.

Por último el tebeo en sí. Es muy interesante la iconografía que poseen los diferentes personajes y la herencia pictórica que supieron insuflarles los dibujantes a sus obras. No solo crearon unos personajes sino que de sus plumas nacieron arquetipos sociales en papel y tinta que supieron llevarlos a amplios sectores de la población.

Expuesto estos principios podemos plantear varias hipótesis con independencia de que estas sean corroboradas o no por las conclusiones finales que alcanzaremos una vez analizados el momento histórico, el héroe y los tres principales protagonistas.

---

<sup>5</sup> Los primeros números de la colección estaban firmados por Rafael González Martínez

1. El cómic refleja el estado de una sociedad determinada o por lo menos de grandes espectros de misma en la cual se presentan los héroes de este producto.
2. Una gran parte de la sociedad española de estos años compartía y se identificaba con lo que estos personajes representaban.
3. La sociedad de la época está influida por la moral católica, sin embargo el aspecto físico de muchos de estos personajes no es nada religioso, sobre todo en las representaciones físicas e icónicas de los mismos y en su iconografía, que proviene, en la mayoría de los casos, del cómic estadounidense.
4. De la misma manera que le influye la iconografía, el tebeo de aventuras y su héroe, se inscriben en el mundo del cine e interactúa con él.
5. El héroe del tebeo de aventuras transmitía unos valores mejores que los que actualmente se transmiten a partir de determinados medios de comunicación populares. Este tipo de conductas estaba también contagiado, en parte, por los grandes protagonistas de los cómics estadounidenses.
6. El héroe del cuaderno de aventuras tuvo una gran capacidad de penetración en la sociedad debido, sobre todo, a la propia índole estética y narrativa del medio en el que se desarrollan sus peripecias.

## **METODOLOGÍA**

La metodología usada se ha basado en la investigación comparativa de diversos tebeos, en concreto en la indagación en profundidad de las obras arriba mencionadas. El principal método de estudio ha sido su lectura y su puesta en escena dentro del contexto histórico en el que nacieron. El análisis se ha basado en relacionarlos con otros conceptos de investigación de carácter multidisciplinar. Así se ha tenido en cuenta a la hora de analizarlos los siguientes elementos:

- Su nivel narrativo e iconográfico en cuanto a sus contenidos, a los códigos espacio-temporales, a la puesta en escena, a la creación de géneros y a los personajes y la posterior influencia en la sociedad durante las décadas analizadas.
- El análisis social que evidencia la popularidad que mantuvieron durante décadas y cómo sirvieron de vehículo de transmisión de valores implícitos en unas generaciones reforzando unas conductas sociales determinadas.
- El elemento político a través de la ideología implícita (o explícita) del sistema dominante y su influjo o no, en el producto.

## **FUENTES**

En cuanto a las fuentes usadas para el desarrollo de esta tesis podemos citar varias fundamentales: por una parte la bibliografía al uso, un tanto escasa en lo que se refiere al tebeo y en concreto al cómic en nuestro país. Por otra el ensayo sobre la historia española tanto, de antes de la guerra civil como de los años posteriores, pero también la literatura en todas sus expresiones: la poética, la narrativa y la teatral, material

necesario, a nuestro juicio, para poder poner en contexto al héroe y entender sus modelos de conducta dentro de su sociedad contemporánea. Además se han utilizado fuentes audiovisuales como la filmografía realizada en la época, pero también aquellas que se ambientan en esos años y los documentales sobre el conflicto bélico que dividió a España. También ha sido de gran ayuda la consulta de periódicos en la hemeroteca municipal de Madrid.

Junto a esta información teórica, imprescindible para ir conformando una opinión valorativa al respecto del tema analizado, se ha usado la extensa producción de los propios soportes, los cuadernos de aventuras, donde viven sus acontecimientos los héroes analizados. Respecto a este material hay que decir que muchos de ellos han sido reeditados en nuevas ediciones pero que, por desgracia, muchos otros se han perdido y no se ha podido acceder a ellos. Una última fuente, muy importante para investigar esta tesis, es la red de Internet. Gracias a ella y al esfuerzo de muchos nostálgicos que han subido en blogs y webs portadas, viñetas y dibujos de personajes a partir de un material propio, hemos podido conocer algunos héroes de los que sólo teníamos conocimiento a partir de la literatura específica sobre el tema. Por último no hay que olvidar el catálogo de la historieta de la revista *Tebeosfera*, un amplio inventario, que sin ánimo de lucro, cuenta ya con 224.985 tebeos catalogados.





*Tampoco consideraba halagüeño que los gerundenses se hubieran lanzado masivamente a leer tebeo. (...). En todas partes, hombres hechos y derechos, lo mismo pertenecientes a la clase obrera que a la clase media, leían revistas infantiles. Caminaban por las calles o se sentaban en los bancos de los parques o en los cafés. Lo curioso era que no sonreían. Por el contrario, sus semblantes parecían dramáticamente hipnotizados por aquellos dibujitos y colorines. (...). Si los hubieran visto, habría supuesto que leían a Nietzsche o a Rosenberg. ¿Qué ocurría?*<sup>6</sup>

*Aquí, hace ya muchos años, unos hombres lucharon con valor contra un pueblo oriental, y decidieron con la furia de sus armas aquel día lo que aún es Europa, la Civilización de la que somos hijos. (...) Y acaso alguno sí supiera que la hora llamaba a la batalla a defender sus formas de vivir, su uso de la libertad y de la justicia, su concepto de la verdad. Más todos obedecieron la voz de sus mayores que ordenaba luchar. Y como si su sangre fuera el viento huracanado y su vigor la furia de la tempestad rocosa de Grecia, bajo cielos relumbraron sus armas, y arrasaron a los persas. Ellos no supieron sino que cumplían con su deber, y los sobrevivientes regresaron a sus labores, con humildad y honor.*<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> José María Gironella. *Ha estallado la paz*. Planeta. Barcelona, 2008. P. 101

<sup>7</sup> José María Álvarez. *Guerreros en Maratón. El botín del mundo*. Renacimiento. Sevilla, 1994. P.66

## 2. LA HISTORIA Y EL HÉROE

Todo héroe tiene una historia. Detrás de cada producto de masas se encuentra un contexto que lo crea y lo genera. El tebeo, como género de masas, ha de ser estudiado tanto desde un punto de vista histórico como social. Porque es la coyuntura la que lo modela. El héroe del tebeo español aparece en unas circunstancias muy decisivas. Los años anteriores a la República marcan su nacimiento, la guerra lo politiza y lo divide y en la posguerra se esculpe su personalidad. Es en la década de los cuarenta, cuando el país comienza a levantarse, empieza la reconstrucción de las ciudades más devastadas por la guerra, la economía sigue las directrices de la nueva política autárquica, se produce una represión ideológica sobre los vencidos, se lucha contra los focos subversivos de la resistencia de los *maquis*, se imponen nuevas orientaciones de pensamiento, la religión vuelve a ser oficial, se produce el exilio de muchos ciudadanos contrarios al nuevo régimen, exiliados que en pocos años irán regresando y, sobre todo, renace la vida expresada a través de la cultura popular de la radio, el cine, la novela y el tebeo.

En el escenario internacional las democracias luchan contra los radicalismos más ideológicos y se reabren viejas heridas. El mismo panorama que España había vivido se produce no sólo en Europa sino que el conflicto bélico alcanza nuevas fronteras y se extiende internacionalmente. Los países beligerantes aíslan al nuevo régimen dictatorial español, hecho que se suma a la pobreza que la posguerra trae asociada. Tras la guerra mundial la cultura, que ya a comienzos de siglo había empezado su expansión a nivel internacional a partir de los nuevos medios de comunicación de masas, se universaliza, eso sí, con la impronta de la cultura occidental europea como base.

### 2.1. LA POSGUERRA: EL ORIGEN DE UN NUEVO HÉROE

En la posguerra, nacen muchas cosas y se ocultan otras, la represión de los vencidos, la exaltación de los victoriosos, la reconstrucción del país, la presión ideológica del autoritarismo político, dan paso a un nuevo modo de ver la vida. Aparecen unas necesidades culturales que son propias del momento en que se manifiestan y que poco o nada tendrán que ver con otros contextos históricos. Las ciudades se reconstruyen, las fábricas comienzan a producir y la industria periodística vuelve a renacer, precaria de materias primas y mano de obra como la mayoría, de la que brota un género, el tebeo de aventuras – objeto de entretenimiento de uso diario y barato –, que trae implícito al héroe entre sus viñetas. La forma de pensar de los lectores se encuentra condicionada por las autoridades pero también por la guerra cercana y el personaje adquiere un significado y una personalidad propia.

Económicamente, España se debate entre la autarquía y el bloqueo que sufre desde el exterior; desde un punto de vista social, la fuerte influencia ideológica del Régimen se verá plasmada durante años en los productos más populares y en el plano internacional el país nada entre el reconocimiento y la guerra mundial que divide al mundo civilizado en dos grandes bloques. La península sufre una presión internacional que acabará en la siguiente década pero que lleva a las autoridades a tomar el aislamiento como solución. Esta incomunicación afectará a todos los planos, no sólo al económico, sino al desarrollo social y a la libertad de pensamiento de muchos españoles. La coacción exterior que tiene que sufrir el país hace que, como respuesta, todo se españolice; así el héroe nace con unas características propias hispanas, fomentadas por el propio Régimen que llevó a reflejar sus anhelos en el protagonista de

la historieta. Violencia, liderazgo y religión. Esos son los tres pilares del sentido heroico del protagonista.

### **2.1.1. Panorama social: la reconstrucción del país.**

1939: España se levanta de nuevo de otra guerra civil. En el siglo XIX fueron las Guerras Carlistas entre liberales y absolutistas, ahora un nuevo conflicto, de nuevo entre hermanos, que ha vuelto a dividir a una nación entera. La contienda había simbolizado para los vencedores una cruzada contra una revolución atea que amenazaba con destruir sus valores más tradicionales. Para los vencidos había supuesto una guerra de liberación contra los poderes más reaccionarios que oprimían al país. Y al horror de lo sucedido, se le suma la pobreza y la lucha ideológica entre un grupo y otro. Represión, miseria, analfabetismo y depresión. Pero también ganas por emerger de las cenizas y salir adelante. La década de los cuarenta se convierte en una época difícil de olvidar por la brecha que la guerra había creado en el país, pero también son años de reconstrucción y de crear un nuevo día a día. Pese al hambre, las humillaciones, la derrota o la victoria, el pueblo español quiere andar hacia un nuevo futuro, impuesto para unos y libres para otros.

La escasez y la dificultad para conseguir los bienes más elementales otorgaron a los ciudadanos las fuerzas necesarias, el valor y la imaginación de los rincones más oscuros para seguir viviendo. La vida cotidiana tenía que volver a surgir y,

*“en pocos días se limpiaron los escombros de la calle y pueblos afectados por los combates. Reabrieron los templos cerrados durante casi tres años. Una rigurosa higiene evitó epidemias: vacunaciones masivas contra la viruela, el tifus o la difteria”*<sup>8</sup>.

Desde Europa las perspectivas no son mejores. Tras la 2ª Guerra Mundial y la caída de los regímenes políticos de Alemania e Italia, España es condenada por las Naciones Unidas en 1946 y se convierte en un país sin un comercio exterior, sin industria, asolada económicamente y con una agricultura arruinada<sup>9</sup>. La autarquía es la nota dominante en el país.

La Guerra Civil determinó al país. Pero el resto del mundo también lo hizo. Europa pronto se vería imbuida en una nueva contienda mientras todavía se relamía las heridas de la 1ª Guerra Mundial. El perfil de lo que sería la nueva jerarquía mundial se estaba proyectando. El franquismo aparece como un orden político que participa ideológicamente en cierto modo de los movimientos fascistas europeos; frente a él se encuentran la democracia liberal de Gran Bretaña y Francia. En el otro lado, Rusia y su régimen dictatorial comunista. En pocos años se sumarían las nuevas potencias

---

<sup>8</sup> Moa, Pío. *Años de hierro. España en la posguerra. 1939-1945*. La esfera de los libros. Madrid, 2007, pp. 66

<sup>9</sup>Las perspectivas económicas tras la guerra fueron nefastas para España; a la reconstrucción de las ciudades y pueblos, - *ciento setenta y tres núcleos urbanos fueron reconocidos oficialmente como perjudicados por la guerra (lo que equivalía a la dispensación de algún tipo de ayuda para su restauración)*. En número de casas esto significó la destrucción total de un cuarto de millón” - hubo que sumarle los malos datos macroeconómicos. *El coste de la guerra, la suma de los gastos internos y externos bordeó la cifra espectacular de treinta mil millones de pesetas. Además, en 1939, la producción agrícola había descendido un 21%; la industrial un 31%; la renta nacional, un 26% y la renta per cápita, un 28%*. César Vidal, *La guerra que ganó Franco. Historia militar de la guerra civil española*. Planeta, Barcelona 2007, p. 438

mundiales: Estados Unidos y Japón, demostrando que las riendas de la nueva política internacional cambiarían pronto de dueños. España se encuentra en una tesitura delicada. Por una parte Alemania e Italia piden que apoye sus ideas y forme parte de la potencias del eje, y por otra los países aliados quieren que defina su postura y asuma de qué lado se encuentra. Pero la contienda civil había dejado un país arruinado económicamente y que tiene que superarse así mismo. Franco y su gobierno se suman a un mundo en tormentoso cambio.

Durante la 2ª Guerra Mundial todos los países, en mayor o menor medida, se ven implicados. Los seis años de hostilidades – oficialmente la segunda gran guerra comienza el 18 de septiembre de 1939 cinco meses después de que España finalizase su conflicto – hicieron que la conflagración armada se extendiera por todo el mundo. Las potencias de eje, Alemania, Italia y Japón, lucharían contra las fuerzas aliadas, Reino Unido, Francia, Unión Soviética, Estados Unidos y China. La posición del régimen franquista fue, para bien o para mal, la no intervención. España, al igual que ocurriera en la primera contienda mundial, decidió no participar. La diferencia básica se encuentra en que si bien durante la gran guerra la neutralidad hizo que España se lucrara económicamente<sup>10</sup>, en los años cuarenta, España se encuentra bloqueada por los países aliados. Como expone Pío Moa:

*“Londres tenía interés en rebajar la economía española a mera subsistencia, en parte por reducir su comercio con Alemania, en parte por obstaculizar el posible alineamiento de Madrid con Berlín”<sup>11</sup>*

Aun así la posición de Franco no fue neutral del todo. Ideológicamente es afín a los países del eje. El Generalísimo, que gobierna un país en ruinas, tiene una deuda con Alemania e Italia por la ayuda y el apoyo armamentístico que le dieron durante la Guerra Civil. Pero por otra parte se encuentra en una encrucijada: rodeado de Francia y de sus colonias y de Gran Bretaña que le acosa con un bloqueo marítimo. Pese a esta situación, se entrevista con Hitler en Hendaya el 23 de octubre de 1940. En la cita entre ambos líderes España estuvo a punto de entrar en el conflicto, pero el cambio en el signo de la guerra a favor de los Aliados, sumado a las reticencias de Franco a enemistarse con Inglaterra y Estados Unidos y a la falta de entendimiento sobre cuestiones militares con Hitler, hicieron que el gobierno decidiera abandonar en junio de 1940 su posición de neutralidad en la guerra por una de no beligerancia. Las posturas de cada país estaban claras: Alemania, tras derrotar a Francia, pretendía quedarse con el

---

<sup>10</sup> En 1914 España no era la potencia que había sido antes del desastre del 98 y la pérdida de las colonias, por lo que no podía presentarse como un aliado deseable a cualquiera de las grandes potencias europeas. A ello se le sumaba la vinculación mediterránea y los intereses en Marruecos que compartía con Francia e Inglaterra. Eduardo Dato, jefe del Gobierno cuando estalló el conflicto, decidió mantenerse al margen del mismo. Y esta neutralidad fue positiva y las arcas del Estado se llenaron. El crecimiento económico fue muy importante, el comercio exterior creció a pasos agigantados, los productos de exportación experimentaron una gran demanda en el mercado extranjero, la minería de hierro, el carbón y el transporte marítimo desarrollaron un fuerte auge. Muchas empresas que antes se hallaban en manos de compañías extranjeras se nacionalizan y nacen nuevos bancos, sobre todo en la Vascongadas que se asocian fuertemente a la industria.

Disponible en web: <http://www.artehistoria.jcyl.es/histes/contextos/7143.htm>, (Consulta: 06/04/09)

<sup>11</sup> Moa, Pío. Óp. Cit. P. 684

peñón de Gibraltar para doblegar a Gran Bretaña; España reclamaba ayuda económica y militar y reivindicaciones territoriales en Marruecos.

Si bien Franco no entró oficialmente en la contienda de lado de los países del Eje, el general sí que permitió a voluntarios enrolarse en el ejército alemán. De esta manera compensaba la ayuda alemana que durante la guerra civil española había llegado a través de la *Legión Cóndor*. Este destacamento alemán fue enviado por el III Reich con la intención de probar su armamentístico aéreo en una guerra convencional. Formada por 5.000 hombres, bombarderos, cazas, hidroaviones, aeronaves de reconocimiento y tanques, la legión actuó principalmente en operaciones de apoyo a tierra, (como el transporte de tropas y suministros) pero también probó su potencia contra la población civil. Este fue el caso del bombardeo del pueblo de Guernica. Esta pequeña ciudad de 7000 habitantes vio el espanto de la guerra a las 4 de la tarde del día 26 de Abril de 1937. Sobre ella la *Legión Cóndor* arrojó sus bombas destruyendo el 70% de la ciudad y dejando un balance de fallecidos que, oscila según las fuentes, entre 1.654 y 2.500. El bombardeo de Guernica causó espanto en la opinión pública internacional. Pablo Picasso la inmortalizó en su cuadro destinado al pabellón español de la Exposición Internacional de París de 1937.

El Ministro de Asuntos Exteriores de la época, Ramón Serrano Suñer, sugirió la creación de un cuerpo voluntario, al principio de la *operación Barbarroja* y Franco envió una oferta oficial de la ayuda a Alemania. Hitler aprobó el alistamiento de voluntarios españoles el 24 de junio de 1941. Se formó una división, cuyos elementos serían jefes y oficiales provenientes del ejército regular y las clases de tropa voluntarios reclutados en las jefaturas provinciales de FET y de las JONS de toda España. La mayoría de oficiales y soldados eran militares de carrera, muchos falangistas y veteranos de la guerra civil. En un principio fue el general Agustín Muñoz Grandes el que dirige a los voluntarios pero posteriormente le sustituyó Emilio Esteban Infantes. El uniforme que utilizaron los voluntarios era el de las milicias de la FET y de las JONS que fue sustituido una vez que llegaron a su destino por el uniforme de la Wehrmacht. Sin embargo los voluntarios se negaron a dejar la camisa azul, por lo que la división se empezó a conocer como *división azul*. La división luchó principalmente en el frente oriental contra la Unión Soviética.

Son años duros, días largos para mucha gente, la mayoría, sin recursos. Pero esta situación no sólo se da en España sino en el resto del viejo continente. Con la guerra civil española las potencias probaron armas y se comenzaron a medir. Fue la primera guerra mundial de Europa, en ella los estados evidenciaron en sus milicias<sup>12</sup> lo que sería la posterior guerra. Tras el conflicto internacional Europa quedaría dividida en dos grandes bloques ideológicos, dos zonas hostiles, una compuesta por países democráticos bajo la protección estadounidense y el otro bajo las directrices de la dictadura comunista promulgada por el bloque soviético. Y en medio España con su dictadura de derechas en el poder.

---

<sup>12</sup> Las Brigadas Internacionales estaban constituidas por una amalgama de voluntarios extranjeros que durante la guerra combatieron defendiendo a la República. De diversas nacionalidades - alemanas, italianas, francesas, belgas, polacas, yugoeslavas, húngaras, checas, británicas, balcánicas, rusas, canadienses y estadounidenses- compartían ideales, (la mayoría de sus integrantes eran comunistas) y estaban dispuestos a combatir contra el fascismo internacional representado en ese momento en las fuerzas rebeldes españolas. Se calcula que fueron unos 40.000 sus integrantes a los que hay que sumarles 20.000 extranjeros más que desempeñaron servicio a la República en actividades médicas y sanitarias.

Tras la segunda contienda militar se produce una globalización de la cultura. Europa, cuya civilización procede de la antigua Grecia, se expande y pasa a ser universal. La entrada de Estados Unidos, Japón y de Australia durante el conflicto bélico hizo que se extendiera la guerra a nivel mundial, pero que también lo hiciera la cultura. Como dice Rodríguez Adrados:

*“aumentó el sentido de la unidad global del mundo, prestó un apoyo a la occidentalización. Aun en medio de sus desgracias, Europa servía de modelo”*<sup>13</sup>

A partir del siglo XX Estados Unidos toma una posición dominante en la extensión de la cultura. A ello ayuda su universalización, antaño occidental, hecho producido tras las dos guerras mundiales. Ahora es la nueva potencia mundial la encargada de desarrollarla y de expandirla. Resultado de ello son los nuevos medios de expresión. Tanto cine, música, literatura como cómics son exportados como nuevos productos sociales con el sello estadounidense. Los fenómenos más populares se abrieron paso en los distintos estados y se mezclaron con la impronta de cada país, pero la hegemonía cultural será estadounidense.

El siglo XX, evidenciado por su desarrollo cultural, por sus nuevas tecnologías, por los inventos más atrevidos, se convierte en el período del progreso pero también en el siglo de las guerras y las muertes. Es sobre todo en la década de los cuarenta cuando se producen el crecimiento de las nuevas tecnologías. Si bien el cine ya estaba plenamente desarrollado durante este siglo<sup>14</sup> (tanto la técnica como su lenguaje, pasaron de la fase de experimentación a la fase de madurez) hay otros inventos que se van abriendo paso.

Los cuarenta traen consigo un desarrollo electrónico muy importante, comienza la era nuclear<sup>15</sup> y aparece la televisión<sup>16</sup>, sentando las bases para los años siguientes y el

---

<sup>13</sup> Rodríguez Adrados, Francisco. *El reloj de la historia*. Óp. Cit. P. 545 y ss.

<sup>14</sup> Tanto cine como cómic son utilizados durante la segunda guerra mundial como elementos propagandísticos. También durante el conflicto español el tebeo lleva con una fuerte carga ideológica en ambos bandos.

<sup>15</sup> Es en los años treinta cuando diversos científicos, entre ellos Enrico Fermi, Fritz Strassmann, Liza Meitner, Otto Frisch y Einstein, conciben la reacción nuclear en cadena y su aplicación para la producción de energía. Los países integrantes del conflicto bélico se interesan pronto por la aplicación de esta forma de energía. El 2 de Diciembre de 1942, en la Universidad de Chicago, un grupo de científicos encabezados por Enrico Fermi, logran producir y controlar la primera reacción nuclear en cadena: *la pila atómica*. Comienza aquí la era nuclear. Bien es conocido a partir de su uso en la Segunda Guerra Mundial, el poder que esta nueva energía genera. El 8 de Diciembre de 1953, el presidente estadounidense Eisenhower propicia el programa *Átomos para la Paz*, basado en el uso de la información científica y tecnológica nuclear sólo con fines pacíficos. En 1955 se celebró en Ginebra la primera reunión internacional sobre *Usos Pacíficos de la Energía Nuclear*, y el 29 de Junio de 1957 se crea el Organismo Internacional de Energía Atómica, con sede en Viena, cuyo objetivo es procurar acelerar y aumentar la contribución de la energía atómica a la paz, la salud y la prosperidad en el mundo entero. Disponible en web: <http://www.educared.pe/docentes/articulo/386/la-energia-nuclear/> (Consulta: 13/04/09)

<sup>16</sup> La Televisión es el resultado, como muchos otros inventos, de diferentes investigaciones y autores. Desde finales del siglo XIX hasta 1935 surgen dos modelos: la televisión mecánica defendida por John Baird y la televisión electrónica creada por el investigador ruso-norteamericano Vladimir Zworikyn. Hacia mediados de la década de 1930 gobiernos y compañías televisivas de los países tecnológicamente

desarrollo de los transistores, las computadoras y el nacimiento de los viajes espaciales. En el ámbito de la medicina ya desde finales del siglo XIX y principios del XX los avances habían sido muy importantes. Alexander Fleming descubre la penicilina en 1929 dando con el comienzo de la *era antibiótica*, se desarrollan plenamente las teorías psiquiátricas de Sigmund Freud y aparece la neurología como técnica de cirugía con la figura de Harvey Williams Cushing. Sin embargo todos estos avances y descubrimientos no lograron que la primera mitad del siglo XX fuera como se había definido, la era del progreso. Las innovaciones dedicadas a transformar los modos de vida y el descenso de la mortalidad chocaron contra unos años de violencia. El progreso se convirtió en inestabilidad, en convulsión y en guerras.

La primera mitad del siglo XX vino marcada por la guerra más mortífera que hasta hoy han visto los siglos, culminación de las tensiones entre el totalitarismo nazi, el comunista y las democracias.

*“Choque planetario de ideologías y potencias, devastó gran parte de Europa y de Extremo Oriente, incluyendo a varias de las naciones más ricas y civilizadas, y se acompañó de matanzas casi inconcebibles. Tales sucesos en una época orgullosa de sus conocimientos, de su progreso técnico y de una supuesta superioridad moral sobre el pasado”*<sup>17</sup>

A este ambiente donde el tebeo español hace crecer a sus héroes, hay que sumarle la decisión del Régimen de sumirse económicamente en la autarquía. El 5 de junio de 1939 Franco anuncia que España se reharía por vías autárquicas y que recurriría poco al extranjero.<sup>18</sup> La no intervención española en el conflicto mundial deja al país en un completo aislamiento. Con la autarquía, España adopta un modelo de desarrollo interior donde se cierran las fronteras a la entrada de mercancías, servicios y capital extranjero. Esta política económica se basó en la idea de que de que la economía española tenía recursos suficientes de producción, por lo que la dependencia de otros países no era necesaria. La nación podía satisfacer todas sus necesidades sociales y conseguir un desarrollo económico por sí misma. A este proteccionismo económico se le suma la fuerte intervención estatal: los precios de los artículos de consumo son fijados por el gobierno; éste toma el control de los ferrocarriles, la comercialización del trigo y se crea el Instituto Nacional de Industria en 1941 con la idea de potenciar el crecimiento industrial. A través del INI el gobierno asumió la responsabilidad del desarrollo manufacturero, pero esta decisión se vería afectada por la falta de suficiente materia

---

más desarrollados se decantan por el modelo de Zworikyn al tiempo que las transmisiones tienden a regularizarse. En Gran Bretaña la BBC comienza el 2 de noviembre de 1936 sus transmisiones desde los estudios londinenses de Alexandra Palace. En el mismo año Alemania retransmite en directo los Juegos Olímpicos de Berlín. Sin embargo los avances en materia televisiva experimentados en los diferentes países se vieron congelados y las transmisiones en Europa suspendidas ante la Segunda Guerra Mundial (1939-1945). En Estados Unidos, país que en 1941 contaba con cerca de cinco mil aparatos y las primeras quince licencias de emisoras comerciales, el Gobierno prohíbe la fabricación de televisores orientando los recursos de la industria electrónica hacia la guerra en curso. Disponible en web: <http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque1/pag2.html> (Consulta: 13/04/09)

<sup>17</sup> Moa, Pío. Óp. Cit. P. 15

<sup>18</sup> El comienzo de la fase autárquica coincide con el regreso de muchas obras y joyas sacadas de las fronteras durante la guerra. Las obras de arte vuelven a los museos españoles. Se recuperan 45 Velázquez, 43 Grecos, 138 Goyas, Tintoretos, Tizianos, Van Dyck, Rubens, Dureros, etc. y otros 2.000 tapices, códices y libros preciados. Moa, Pío. Óp. Cit. P. 82



prima y tecnología para poder llegar a ser competitivo en otros mercados, por lo que años después se tendría que crear el *Plan de Estabilización*. A la determinación franquista hay que añadirle, en gran medida, la presión de los países beligerantes en el conflicto mundial. Gran Bretaña impuso a las fronteras ibéricas un semibloqueo que se unió a las presiones estadounidenses. A España le fue impuesta, pese a su neutralidad, una segunda posguerra<sup>19</sup>.

Los esfuerzos internos se dirigieron hacia la reconstrucción: edificios y medios de transporte fueron los primeros. Se retomó una práctica ya constituida durante la guerra en el bando izquierdista: la cartilla de racionamiento; técnica que se impondrían también en el resto de Europa tras el conflicto bélico. Con ella se intenta abastecer a la población y cubrir las necesidades básicas de subsistencia. El gobierno convocó a expertos económicos para que informasen sobre la situación. Uno de ellos, Julio Olariaga, propugnó en julio del 39 un control estatal sobre muy pocos productos, asegurando así el abastecimiento a la población, pero dejando en libertad casi todos los precios. Con esta medida se aseguraba una cantidad de alimentos mínimos a la población pero también se desanimaba a los agricultores al pagarles sus cosechas a precios más bajos que los que se podían ganar en un mercado libre. Junto a las cartillas aparece el mercado negro conocido con el nombre de estraperlo. La política económica resultó ineficaz y en el año 1946 se le suma una fuerte sequía que hizo que los rendimientos agrícolas fueran bajos y las cosechas insuficientes. El racionamiento de los alimentos básicos dio lugar al mercado negro.

A la autarquía franquista y al bloqueo europeo de España hay que sumarle la falta de capital humano que supuso la guerra. Tanto en los frentes de combate como en el exilio quedaron miles de españoles en plena edad productiva, muchos de ellos plenamente cualificados intelectual y técnicamente. Tanto la carencia humana como la insuficiencia de capital y tecnología dieron lugar a una industria atrasada y limitada con bajos salarios para la población obrera. La renta per cápita disminuyó a niveles de antes de la guerra y no se recuperó hasta 1952.

Para intentar salir de la miseria que supuso la guerra el gobierno intentó crear una política social con la que dotar al pueblo de un bienestar, eso sí, todo bajo la atenta mirada del Gobierno. Así el *Fuero del Trabajo*, creado antes de que acabase el conflicto, el 9 de marzo de 1938, recogía en su pronunciación que el Estado “asumía la tarea de garantizar a los españoles la Patria, el Pan y la Justicia”. Este decreto se encuentra entre una de las leyes fundamentales de la política franquista y en su elaboración se recogía la influencia de la ideología falangista en materia laboral. Sus principales puntos se centraron en la regulación de la jornada laboral y del descanso, la creación de la Magistratura de Trabajo y la formación de los sindicatos verticales donde se agrupaban por igual patronos y obreros.

Es en 1943 cuando bajo de la mano de: “J. A. Girón como ministro se (crea) el seguro obligatorio de enfermedad que paulatinamente fue aumentando su cobertura hasta cubrir enfermedad, maternidad, vejez e invalidez, accidentes, enfermedades profesionales, previsión social agraria y desempleo”<sup>20</sup>.

---

<sup>19</sup> Moa, Pío. Óp. Cit. P. 684

<sup>20</sup> Ramón Tamames. *La República. La era de Franco. Historia de España Alfaguara Vol. VII*. Alianza Editorial. Madrid, 1973, p. 475

De la misma manera también se pretendió regular los derechos y los deberes de los españoles a través de *El fuero de los españoles y de las libertades personales*. Promulgado el 17 de julio de 1945, con él se intenta cubrir una falta de sistema de derechos que no existía desde 1936. Entre las Declaraciones cabía destacar: la Igualdad de los españoles ante la ley, el Reconocimiento de la religión católica como la oficial y la Seguridad jurídica donde no había condena sin previa ley. Las Obligaciones recogían entre otras, servicio a la patria, lealtad al Jefe de Estado y obediencia a la Leyes, el servicio militar y otras prestaciones. De los Derechos se reconocía la libre opinión y expresión de ideas mientras que no ofendieran a los principios fundamentales del Estado. Otras leyes que se aprobaron en esta década fueron *La Ley de Referéndum Nacional* y *la Ley de la Sucesión*. La primera fue promulgada el 22 de octubre de 1945 y sirvió para consultar al pueblo sobre la sucesión del Rey en España. La de Sucesión se promulga en el 47 y con ella se establecía que el sucesor sería propuesto por el propio Franco, pero que tendría que ser aprobado por las Cortes españolas. Con ambas leyes España quería demostrar al exterior que no era un régimen totalitarista.

Pese a las malas perspectivas económicas de la época la vida cultural siguió su curso. En otoño del año de la victoria franquista las universidades reabren y se crea el CSIC. La temporada teatral vuelve a tomar vida y se estrenan obras de Carlos Arniches, Agustín de Foxá, Pemán, Miguel Mihura, Jardiel Poncela, Edgar Neville, *Tono*, José López Rubio y Jacinto Benavente. Las zarzuelas fueron las del prolífico Jacinto Guerrero, las de Federico Moreno Torroba y las de Pablo Sorozábal. Pero fue la copla andaluza ya popularizada durante la guerra la que reaparece con fuerza. Las canciones del trío formado por Antonio Quintero, Rafael León y Manuel Quiroga, que llegaron a registrar más de 5.000 canciones, fueron cantadas por, entre otros, Imperio Argentina, Estrellita Castro, Concha Piquer, Juanita Reina o Antonio Molina y retransmitidas por la radio, uno de los medios de comunicación que junto al cine, la novela popular y el tebeo marcaron la cultura más extendida entre el pueblo de la época.

En 1940, el año de la posguerra, el II Año Triunfal, nace *Mariquita Pérez*, “la muñeca que se viste como las niñas”. A lo largo de la década las mujeres van a misa con velo y misal y el Cardenal Segura en su archidiócesis de Sevilla hace su peculiar cruzada contra la moral y decreta excomuniones a aquellas personas que asisten a espectáculo de revista donde las mujeres aparecen medio desnudas y también aquellas parejas que bailen agarradas. Eva Perón visita España y Franco en su discurso de fin de año de 1949 mantiene que “*Los españoles caminan en la verdad porque España está tan unida a nuestra Santa Madre Iglesia que disfruta de la particular bendición de Dios*”. Los católicos tienen por santo al Papa Pío XII que trabaja dieciocho horas al día y tan sólo duerme cuatro en una dura cama de hierro. Los coches usan gasógeno para moverse, para comprarse unas zapatillas de goma es necesario devolver las usadas, hay cortes en el suministro eléctrico, se fomenta la natalidad y se pone de moda el sombrero ya que “los rojos no lo usaban”. Son años donde la cultura popular, claro exponente del momento histórico en el que se vive, se plasma en el cine, la radio o el tebeo.

Catolicismo y nación se unen. La iglesia recupera sus privilegios que le habían sido anulados en la época republicana y se adueña de la educación. En las universidades se había implantado el 23 de septiembre de 1939 el Sindicato Español Universitario y mediante la aplicación de la *Ley de Ordenación Universitaria* del 29 de julio de 1943, se le reconoce su condición de órgano universitario y la obligatoriedad de afiliación al mismo a quienes quisieran acceder a la formación superior. Los más pequeños se visten de uniforme falangista. El niño del nuevo estado es adoctrinado y se les enseña a través

de carteles a quién deben de obedecer. El Estado utiliza la imagen y las ilustraciones como recursos para aleccionar a los más pequeños. Se reparten panfletos de obediencia de niños con el brazo en alto en los que se puede leer: *en mi casa manda mi padre; en la escuela el maestro; en el pueblo el alcalde; en la provincia el gobernador; en España el caudillo. Este manda a todos porque tiene la responsabilidad de todos. Obedezcámosle para que haga a España feliz.*

El cine fue para el Régimen un importante proyecto ideológico. Por ello el concepto de religión, nación y moral que el gobierno predicaba, la autarquía, el proteccionismo y la censura también afectaron al noveno arte. Así desde el año 1941 el doblaje de películas extranjeras fue obligatorio; además se controlaba el guion original, la copia definitiva y se supervisaba el doblaje. A la caótica situación social tras el conflicto hay que sumarle la falta de material virgen para las filmaciones y los cierres de muchos estudios destruidos por los bombardeos. La industria cinematográfica de estos años deja una estela de películas de tono nostálgico, patriótico, historicista y autárquico, características que también se dan en el tebeo.

Bajo la mano de Cifesa, una de las productoras cinematográficas que gozaron del apoyo oficial, aparecen estrellas que fueron capaces de combatir e, incluso, superar, a los astros americanos. Sus intérpretes gozaron de gran popularidad: Amparito Rivelles, Manuel Luna, Conchita Montenegro, Alfredo Mayo, Jorge Mistral o Rafael Durán. Sus comedias se desarrollaban en ambientes de alta burguesía y recordaban a las lujosas comedias americanas. De estos años cabe destacar producciones como *Raza* (1941) de José Luis Sáenz de Heredia, película de gran éxito que supo transmitir con una elegante puesta en escena las consignas morales del nuevo Régimen. Escrita por el propio autor y Antonio Román, se basa en un guion creado por el propio general Franco bajo el seudónimo de Jaime de Andrade. El film narra las vicisitudes de cuatro hermanos durante el conflicto bélico, tres chicos y una chica, y sus diferencias ideológicas. El cine patriótico vino de la mano de directores como Antonio Román con *Escuadrilla* (1941), *Boda en el infierno* (1942) y *Los últimos de Filipinas* (1947). También Rafael F. Iquino tocó este género con *Noche sin cielo* en 1947. El histórico, otro de los estilos que más gustaba en la época, aparecía en películas como *La Lola se va a los puertos* (1947), *Locura de amor* (1948) y *Agustina de Aragón* (1950), las tres de Juan de Orduña. La comedia apareció con *Los ladrones somos gente honrada* (1942) de Rafael F. Iquino. Las adaptaciones literarias y el cine folklórico también fueron los símbolos del cine de posguerra.

Cesáreo González creó Suevia films, otra de las productoras con más renombre durante la posguerra. Su producción llegó a alcanzar 140 películas a lo largo de su trayectoria empresarial. Suevia buscó siempre el éxito de sus productos dotándolos de un carácter claramente popular y comercial. Para lograrlo utilizó una estrategia empresarial que se basó en coproducciones con Hispanoamérica, contratar a los directores más representativos de la época e intérpretes de gran talla. Su interés por la comedia folclórica, un género que obtuvo gran éxito en el ámbito hispanohablante, trajo artistas de la talla de Lola Flores, Paquita Rico, Ana Esmeralda y Carmen Sevilla. En su haber también se encuentra el descubrir a dos estrellas del cine infantil: Joselito y Marisol. Como bien expresan las palabras de Emilio García Fernández:

*“Cesáreo fue el único productor español que logró abrir para el cine hispanohablante el mercado internacional, un propósito en el que también colaboraron Vicente Casanova, a través de la compañía Cifesa, y Benito Perojo. (Fue) un empresario capaz e imaginativo, defensor*

*hasta sus últimos días de una fórmula idónea para el cine de ambas orillas: la coproducción, considerada por este gallego universal como la llave que abría nuevos mercados*".<sup>21</sup>

Sin olvidar el campo cinematográfico hay que recordar dos hechos más: por una parte está la creación en 1942 del organismo oficial NO-DO (Noticieros y Documentales Cinematográficos) con el slogan "*El mundo entero al alcance de los españoles*", con el que surge una ventana de conocimiento al mundo exterior para los españoles de los años cuarenta. Este organismo gestionó la proyección de todo tipo de noticieros que debían de proyectarse obligatoriamente en los cines españoles. Su vigencia acabó en 1970. Y, por otra parte, que cinco años después, en 1947, aparece el Instituto de Investigaciones y Experiencias Cinematográficas (I.I.E.C.), en el que impartieron su docencia algunos de los directores más representativos de la década y del que salieron las primeras promociones de jóvenes que intentaron dar un giro a la creatividad cinematográfica en los años cincuenta.

Otro de los pilares del entretenimiento para la sociedad fue la radio. Al igual que el resto de las industrias, su situación tras la guerra fue caótica: deficiencias técnicas en las emisoras y malas infraestructuras de emisión y recepción. Además de la censura que tuvieron que pasar los contenidos, todas las emisoras debían de conectar de forma obligatoria con Radio Nacional de España (RNE) para la transmisión de los *Diarios Hablados*, según la Orden ministerial del 6 de octubre de 1939 del Ministerio de Gobernación – por entonces Serrano Suñer–, orden que se mantuvo en vigor hasta 1977.

Con la creación de REDERA, la Red Española de Radiodifusión, en 1942 se estructuran las cinco emisoras de RNE y las emisoras de Falange. REDERA aparece bajo la dirección del coronel del ejército Emilio Rodríguez Tarduchi. A nivel de emisión se instalan dos emisoras de Onda Media en Madrid: la primera, en 1944 y con una potencia de 120 Kw que daría cobertura a todo el territorio español, mientras que, la segunda, en 1945 y con una potencia de 40Kw, ofrecía servicio para las emisiones de RNE para Europa y América. La expansión de las emisoras trajo consigo la mediatización de varios locutores españoles, como Matías Prats, José María Hernández Franch y Juan Manuel.

La radio de estos años emite programas de entretenimiento: galas musicales e infantiles, concursos, humor, retransmisiones deportivas y dramáticos. Todos ellos realizados en directo, ya que no será hasta 1947 cuando comience a introducirse la grabación magnetofónica. La radio se convierte en uno de los medios más populares, baste recordar el archiconocido programa *Consultorio Sentimental Elena Francis* que nace en 1948 y dura en antena hasta 1966, o las emisiones de radioteatros que contaban con un gran reparto entre los protagonistas principales de la obra y los actores secundarios. También se produjo una vena de programas retransmitidos por eclesiásticos como el que dirigía el Padre Venancio Marcos en la cadena SER. Con un estilo muy directo, el Padre Marcos construía un consultorio religioso donde se orientaba a los oyentes en los caminos cristianos. Su popularidad continuó en la década siguiente cuando fichó por RNE. El ejemplo del Padre Marcos fue seguido por el Padre Vicente Mena en RNE. Vicente Mena creó un formato más cercano a las necesidades

---

<sup>21</sup> Emilio García Fernández. *Historia del cine español V. La década de los cuarenta*. Disponible en <http://www.guzmanurrero.es/index.php/Cine/CINE-Y-LETRAS-Historia-del-cine-espanol-V-Anos-40.html> (Consulta: 16/09/2009)

materiales de sus oyentes. Con su programa *Llamad y se os abrirá* tratará de auxiliar a los más necesitados a través de la caridad cristiana.

En definitiva, como bien lo resume Pío Moa, la década de los cuarenta fueron años muy complejos

*“Llenos de vida y muerte, de intenso dramatismo: años de reconstrucción y represión, de la copla y del maquis<sup>22</sup>, de la División Azul y del mercado negro, de amagos de invasión y de hambre, de magnos e irreales planes industriales y de repoblación forestal y lucha contra la sequía, entre tantas otras cosas. Grandes ilusiones y grandes frustraciones. (...) Fue también una época dorada del humor, la canción popular y la literatura de kiosco...”<sup>23</sup>*

### **2.1.2. El nacimiento del héroe aventurero y de su producto: el Cuaderno de Aventuras**

Es, en este ambiente, en el que surge el héroe aventurero y en el que se desarrolla su medio de expresión: el cuaderno de aventuras. Al igual que ocurriera en Estados Unidos tras el crack bursátil de 1929<sup>24</sup> que hundió al país en la miseria, España se encuentra social y económicamente derrumbada. Sin embargo, como en el caso del cómic estadounidense, el tebeo español resurge y se afianza como uno de los medios de comunicación más populares. El tebeo se convierte en evasión. El niño, (y el adulto que leen la historieta), no tienen muchas más actividades para eludir el entorno. La fantasía que le proporcionan los héroes se convierte en una de las mejores opciones. Está demostrado que existe una relación entre las épocas de crisis y el intento de evasión por parte de la población. Los índices de lectura de este tipo de productos aumentaron en un país como en otro. Para entender este aumento hay que ver en qué medida se relacionan con otros factores.

Por una parte nos encontramos con la necesidad de evasión por parte de la sociedad, que es una exigencia, desde tiempos inmemorables. Sin embargo es, en épocas más deprimidas,<sup>25</sup> cuando el niño necesita desarrollar sus aventuras. Pensemos en el más pequeño. Los niños de la posguerra, algunos han vivido el horror de los

---

<sup>22</sup> La guerrilla antifranquista, más conocida como *maquis*, reunió a todos aquellos movimientos guerrilleros antifranquistas que resistieron en España tras la guerra civil. El estallido de la 2ª Guerra Mundial cogió a muchos de estos excombatientes republicanos en Francia por los que muchos de ellos se incorporaron a la Resistencia francesa contra las tropas alemanas de ocupación. Es, a partir de 1944, cuando reorientan su lucha antifascista de nuevo a España. Durante los años 1945 y 1947 se intensifica su acción en la península. Su ámbito de actuación se repartió por las zonas más montañosas: León, Asturias, Cantabria y Galicia, las serranías de Teruel, Castellón, Valencia y el sistema Central, aunque también tuvieron presencia en Madrid y Barcelona pero en menor medida. Fue precisamente su carácter rural y aislado que, aunque por una parte favorecieron su desarrollo, también supuso un notable obstáculo para la consecución de sus objetivos.

<sup>23</sup> Moa, Pío. Óp. Cit. P. 22

<sup>24</sup> *Los comics de la prensa fueron durante la Depresión el entretenimiento más barato y popular del pueblo norteamericano.* Javier Coma. *Los cómics, un arte del siglo XX.* Labor, Barcelona 1978 p.149

<sup>25</sup> Está demostrado que el niño desarrolla más su imaginación con pocas cosas que con un cúmulo de objetos a su alrededor. Un niño es capaz de inventar un juego con la caja de cartón que sirve de envoltorio al juguete muchas veces más que con éste. Actualmente muchas veces el pequeño se encuentra rodeado de juguetes y de consolas que no sacian su entretenimiento. Pesa más la curiosidad que lo que la tecnología les puede ofrecer.

bombardeos, han visto la muerte de cerca o la han sufrido en sus propias carnes. Hay otros que nacen en estos años y hay muchos que empiezan a tener conciencia de su entorno en este momento. Unos y otros no tienen demasiadas cosas con los que jugar sin embargo sí que posee la imaginación, un arma más importante que cualquier otra. Súmesele un producto asequible como el tebeo para las economías familiares – aunque no todas las familias podían acceder a comprarlos, el mercado del intercambio y el préstamo hizo que el tebeo se extendiera entre muchos niños – y una necesidad de evasión ante la cruda realidad que les rodea. Así, el héroe, necesario en la sociedad desde que la humanidad existe, se extiende en todas sus vertientes: desde Aquiles hasta Napoleón, pasando por el Cid Campeador o Don Quijote de la Mancha, héroes mitológicos, históricos o literarios. Esta necesidad de proyectar los anhelos en otra persona se convierte en un requisito y se agudiza en épocas de miseria y crisis. Como apunta Alfonso Lindo:

*“El héroe surge como una evasión de la realidad o como una llamada al inquebrantable guerrero de fantasía que todo ser humano lleva dentro de sí”<sup>26</sup>*

Por otra hay que hacer hincapié en el auge de la imprenta y de los periódicos. La aparición de la rotativa en 1453 ya había abierto la posibilidad para que se abarataran muchos productos, produciéndose reproducciones inéditas a precios relativamente accesibles, desarrollo que encontró su expansión en las postrimerías del siglo XIX. Este hecho posibilitó su perfeccionamiento y trajo consigo la implantación del tebeo a nivel mundial. Desde 1896<sup>27</sup>, considerado como fecha de origen de aparición del cómic a escala internacional, los tebeos inundaron los quioscos dibujando consigo a los héroes.

Desde la antigüedad se pueden observar diferentes ejemplos que suponen el comienzo de las imágenes en la narración. Las escrituras primitivas, los sellos mesopotámicos, los papiros egipcios, la columna trajana de Roma o el tapiz de Bayeux, también llamado de la Reina Matilde – donde se narra el viaje del duque Guillermo de Normandía a Inglaterra y su posterior conquista – a través de 70 metros de longitud. En muchas culturas encontramos ejemplos de la predominancia de la imagen sobre la palabra, hecho influido en gran medida por el analfabetismo existente. Las portadas de las catedrales románicas y góticas europeas, las vidrieras como las de Canterbury o la de Chartres, el portal de la catedral de San Zeno en Verona, son casos en los que se observa este tipo de narración. En las civilizaciones precolombinas también se produce el predominio de la imagen sobre la palabra como ocurre en el lienzo de Tlaxcala donde se narra la famosa noche triste. Ya en el siglo XVII muchas estampas populares rusas ofrecían imágenes y textos explicativos. Durante todo el siglo XVIII se desarrollan los dibujos satíricos, la crítica y la burla política tanto en Europa como en Estados Unidos

<sup>26</sup> Alfonso Lindo. *La aventura del cómic*. Ed. Doncel. Madrid, 1975. P. 18

<sup>27</sup> Antonio Lara como comisario de la exposición sobre el tebeo en España, realizada en la Biblioteca Nacional en enero de 1997, planteó que; *Se puede hablar de centenario de los cómics (...) el 24 de octubre de 1896* (en que) *aparecieron esos suplementos coloreados que iban a revolucionar el mundo del entretenimiento y los planteamientos culturales de Occidente. El evento se produjo curiosamente, muy poco después de que los hermanos Lumière consiguieran proyectar imágenes animadas en los sótanos de un café de París en el día de los Santos Inocentes de 1895*. Podemos añadir que en 1884 ya había nacido la televisión de disco de Nipkow y en 1896 la radio. Véase VVAA *Tebeos, los primeros cien años*. Biblioteca Nacional, ed. Anaya. Madrid, 1996. P.32

en todos los periódicos, revistas y semanarios<sup>28</sup>. Con la litografía desarrollada en 1822 se revoluciona la prensa diaria, así en 1823 se publica por vez primera pasatiempos y anécdotas junto a viñetas humorísticas en un periódico de Boston. Pero son los periódicos quienes le ofrecen al cómic su peculiar naturaleza.

El cómic nace vinculado al periodismo y este no es sólo su canal de transmisión sino que lo dota de unas características intrínsecas, con una *entidad y autonomía estética peculiar*<sup>29</sup> y le hace participar de una naturaleza de medio de expresión multitudinario único. Como medio de difusión masivo nace en Estados Unidos con una clara intención populista. Los principales periódicos estaban dirigidos a un público inmigrante que apenas dominaba el inglés lo que le otorgó al cómic un marcado carácter popular, característica que exporta y expande a lo largo de los años y de otros continentes. Los grandes periódicos querían atraer a compradores que no solían leer pero que sí les atraía los dibujos que las viñetas contenían. La democratización de la cultura se extiende y con ella la sociedad de masas.

Habíamos visto antes como el siglo XX, pese a las constantes guerras, se había conformado como el siglo del progreso. Su base provenía ya del desarrollo de los avances tecnológicos que a finales del siglo XIX habían aparecido: cine, radio, fotografía y televisión serían los cimientos de la sociedad de la información del siguiente siglo. El periodismo estaba cambiando al igual que lo hicieran su público y sus canales de transmisión. Se había pasado de la pequeña industria artesanal a la industria masiva. El destinatario sería analizado por los grandes poderes, ya fueran grupos de comunicación o gobiernos, que vieron en el periódico y en su defecto en el cómic, (si atendemos a nuestro objeto de estudio vemos como el tebeo está fuertemente politizado tanto durante la Guerra Civil como después) un arma muy importante.

Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial trajo consigo una hegemonía cultural heredada del entorno europeo<sup>30</sup> que se expande por todo el mundo entero. La influencia del imperialismo norteamericano es espectacular, sobre todo a través de los nuevos medios de comunicación. Y el cómic, en nuestro caso el tebeo, no se escapa a esta influencia. Muchos autores<sup>31</sup> evidencian la preeminencia que los cómics estadounidenses tuvieron sobre todo el mundo occidentalizado, influencia que se mezcla con la herencia autóctona de cada país. Cada nación conforma un héroe determinado fuertemente dominado por sus circunstancias. España supo darle una autarquía tanto en el plano económico como en el de los personajes. Si bien el material norteamericano entraba por nuestras fronteras éste era muchas veces tachado de perjudicial por lo que se tendía a la españolización del personaje. Incluso se le daba un sello de autenticidad al producto en sí, como es el caso de los paquetes tipográficos en el interior de las viñetas

---

<sup>28</sup> Luis Gasca. *Tebeo y Cultura de Masas*, Prensa española, Madrid, 1966. P. 25

<sup>29</sup> Gubern, Román. *El lenguaje de los cómics*. Península. Barcelona, 1974. P.15. Para este autor el cómic: *“se sitúan como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea”*

<sup>30</sup> En el caso del cómic y del cine podemos ver como los héroes son réplicas de los héroes clásicos griegos, sólo hay que echar un ojo la *Iliada* y la *Odisea* para encontrar su rastro en numerosos personajes de las películas o los cómics más clásicos de aventuras estadounidenses, o ver la fuerte influencia grecolatina en sus representaciones.

<sup>31</sup> Gasca, Gubern, Coma, Lara, etc.

o fuera de ellas, que aparecía como señal orgullosa y diferenciadora de lo autóctono frente a lo americano.<sup>32</sup>

Hay que recordar que el cómic estadounidense en estos años está plenamente desarrollado: gracias al dominio de los bocadillos existía un equilibrio gráfico entre la imagen y el texto, los personajes tienden hacia las caracterizaciones psicológicas interiores; la narración gráfica evidencia el uso del claroscuro, las sombras, la mezcla de los grises, existe un predominio en la utilización de la plumilla y de la trama etc. Valga un ejemplo, la obra de Milton Caniff, *Terry and the Pirates*, en 1938 está totalmente desarrollada tanto en aspectos temáticos como en su lenguaje narrativo y visual. El cómic había tomado – e incluso desarrollado mucho más – aspectos de la puesta en escena que compartía con el cine, (arte que en plenos años cuarenta también se encuentra en su máximo apogeo de clasicismo), como la iluminación, los encuadres, la planificación, el montaje y el ritmo narrativo.

Tanto a nivel gráfico como narrativo existió una preponderancia del cómic estadounidense sobre el tebeo español. El gigante norteamericano diferenciaba al producto según su tipo de difusión, así las tiras o *strips*, se publicaban en los tabloides o bien a diario, en las *dailys strips* o en las dominicales o *sundays strips*. En los años cuarenta el cómic estadounidense da un paso adelante y salta de estas tiras diarias y dominicales y surge un nuevo formato, el *comic-book*. El humorismo auto conclusivo que caracterizaba a los dibujantes de las *strips* deja lugar a un realismo tanto en la temática como en la estética física de sus personajes. La fuerte influencia de la novela favoreció también la aparición de este nuevo formato editorial que en un principio fueron simples recopilaciones de los *strips* publicados en los rotativos. Pronto los géneros se multiplicaron y los kioscos se inundaron de cómics de aventuras, de superhéroes, de humor y de productos destinados a las mujeres. La propulsora sería la serie de *Wash Tubbs* de Roy Crane en 1927 y poco después, en 1935 ya existían *comic-book* como *New Fun* de carácter humorístico, o *Detective Comics* editado por Harry Donenfeld en marzo de 1937 y será en junio del 1938 cuando nazca *Superman* en la revista *Action Comics*.<sup>33</sup> Con el *comic-book* surgen elementos de continuidad narrativa, aparece la temática aventurera, el dramatismo en los escenarios, el realismo argumental y se desarrolla el lenguaje visual y la narrativa.

Además con ellos se atrae a un numeroso público infantil tanto por su atractivo, ya que deja de ser un periódico, como por su facilidad de lectura antes aludida, como por la temática – de aventura en su mayoría – y por su grafía. La herencia de este producto norteamericano se convierte en el cuaderno de aventuras en España pero con una fuerte independencia propia. Mientras que en el resto de Europa se produce la invasión superhéroes americanos, en la península se crea un héroe de características

<sup>32</sup> Lara, Antonio en *Tebeos, los primeros ...* VVAA, 1996, Op. Cit. P. 36

<sup>33</sup> Gubern señala el nacimiento del *comic-book* en la experiencia de George Delacorte propietario del *Dell Publishing Company* que en 1929 lanzó una colección de tamaño tabloide llamada *The Funnies*. Muchas de estas reediciones eran patrocinadas por empresas con carácter publicitario, como el patrocinio de Procter and Gamble, de tal manera que hay que unir su nacimiento al clima económico de la depresión como un estímulo comercial para incrementar la venta de artículos. Esta idea de reedición ya se había producido en ocasiones anteriores como la reedición que se hizo en 1893 de *La Famille Fenouillard* de Cristophe o la recopilación de *Yellow Kid* de Richard Felton Outcalt en 1911. Gubern, 1974, op.cit.p.49 y ss.



hispanas y originales que obedecía a unos valores del nuevo régimen pero que supieron tener un arraigo y un éxito como muchos productos no lo habían tenido nunca<sup>34</sup>.

La estrategia editorial estadounidense iba más allá y llevaba a diversificar los personajes en función del público; así se crearon cómics específicamente para el lector masculino, otros para el femenino y un tercero para el infantil. En Europa y en concreto en España, al separar al tebeo en su propio formato y revista, ya fuese de humor o de aventuras, se condicionaba a un lector más definido, en este caso el pequeño de la casa pese a que fuese consumido en la mayoría de los casos por toda la familia.

A este lado del Atlántico, en nuestro país, ya desde la década de los treinta, el tebeo tenía una verdadera dimensión nacional gracias sobre todo a la imposición de los criterios recreativos sobre los moralizantes, al abaratamiento de las publicaciones y al desarrollo de la prensa adulta y de la industria editorial en general. La disminución de la mortalidad infantil y la concentración urbana sobre todo del proletariado en las grandes capitales hicieron que el público infantil se incrementara como mercado. En estos años anteriores a la guerra el material estadounidense ya había entrado en la península a través de la editorial barcelonesa Hispano Americana de Ediciones S.A. y su revista *Yumbo*, en 1934. Un año después aparece *Mickey* de la editorial Molino. Más tarde vendrá de nuevo Hispano Americana con *Aventurero* y *La Revista de Tim Tyler* donde se recoge la experiencia italiana de la publicación de Nerbini *L'Aventuroso* todo repleto de comic americano, donde reproducen y se dan a conocer en España *Flash Gordon*, *Tarzan*, *X-9*, *Popeye*, etc. Cuando la revista *Aventurero* se comercializa, el mercado de tebeos comienza su época dorada en nuestro país.

Con el intermedio de la guerra se politiza a los periódicos y, por defecto, también a las historietas. El tebeo se convierte en un arma durante el conflicto. Las editoriales nacionales se concentraron en la zona sublevada, sobre todo en San Sebastián. Desde Burgos se tramitan los primeros permisos de edición a través de la Oficina de Prensa y Propaganda. A finales del año 36 nace *Pelayos* que posteriormente se unirá a *Flechas* creándose la revista *Flechas y Pelayos*. Sin entrar en la calidad de sus dibujos lo que no se puede negar es el fuerte impacto político que sus hojas contenían. Creada bajo el órgano de Comunión Tradicionalista, surge con una clara intención política y en sus páginas se encontraron los aspectos más panfletarios de la guerra. El 23 de enero de 1937 nace *Flechas*, “semanario nacional infantil” editado por la Junta Nacional de Prensa y Propaganda de Falange española y destinado a los afiliados a la Falange, los “flechas”. En la zona republicana surge *Pionero Rojo* subtítulo como el “semanario de los niños obreros y campesinos”. Este también está lleno de textos de carácter político que sirven para completar las narraciones y artículos.<sup>35</sup>

Aunque muchos estudiosos abogan por la fuerte carga ideológica de las revistas pertenecientes al régimen sublevado disminuyendo aquellas que pertenecían al gobierno legal de la República, lo que sí es cierto fue que, tanto unos como otros, aspiraron a

---

<sup>34</sup> Antonio Martín. *Apuntes para una historia de los tebeos*. Glenat, Barcelona, 2000. P. 71 ss.

<sup>35</sup> A este respecto véase la obra de Antonio Martín, *Apuntes para una historia de los tebeos*, Glenat, Barcelona, 2000. En Salamanca Martín ha sido comisario de la exposición *Los tebeos en la Guerra Civil: Niños y propaganda (1936-1939)*, celebrada del 18 de diciembre al 25 de enero de 2009. En la muestra, organizada por el Centro Documental de la Memoria Histórica del Ministerio de Cultura, se ofrecía una muestra representativa de los tebeos de la guerra civil. También véase: Salvador Vázquez de Parga, *Los tebeos de aventuras en 200 portadas*. Glenat, Barcelona, 1999.

adoctrinar a los más pequeños intentando ganarse adeptos y explicando su realidad desde sus propias necesidades<sup>36</sup>. El 23 de febrero de 1938 aparece *Chicos* de Consuelo Gil Röesset, una de las publicaciones más interesantes de toda la posguerra española.

Durante la guerra se seguirán publicando semanarios como *Pulgarcito*, *La Risa*, *Aventurero*, *la Revista de Tim Tyler*, *En Patufet*. Pero estas revistas carecen de periodicidad constante y son de bajísima calidad debido a la escasez del papel que hace que sean de un color gris oscuro gracias a las materias con lo que están fabricados. En 1939 surge en San Sebastián la *Editorial Española S.A.* que se especializó en la publicación de cuadernos monográficos de historietas de aventuras y humor realizadas en formato apaisado, luego se trasladó a Barcelona donde en la década de los cuarenta cambiaría de nombre y durante años publicaría varias colecciones de tebeos. Esta editorial publicaba unos cuadernillos apaisados de tamaño un poco inferior que se pueden considerar como un antecedente más de los cuadernos de aventuras posteriores.

Será ya en 1940 cuando varias editoriales comiencen su expansión en diversas ciudades y cuando otras continúen su labor anterior a la guerra. Así la editorial Gato Negro – la que sería la futura Bruguera – empieza a publicar de nuevo episodios que habían aparecido en sus revistas de *Aventuras* y en *Camaradas*. Hispano Americana de Ediciones recupera también sus publicaciones en 1941 a través de la colección *Las Grandes Aventuras*, cambiando el formato: portadas a color e interior a negro sobre blanco. El tema, las grandes hazañas de personajes españoles, conjugaba así con la nueva situación posbélica: Colón, Hernán Cortes o Don Quijote de la Mancha fueron los personajes. Paralelamente publicaba también a los ídolos americanos como *Flash*

---

<sup>36</sup> Viajando por la red se encontró estas declaraciones del estudioso Antonio Martín como contestación a una entrada de un blog donde se analizaba la fuerte carga ideológica que tenían estos tebeos según aparecía en la citada exposición. Entre otras palabras se transcriben literalmente las escritas por el propio Antonio Martín: *mi Exposición “Los Tebeos de la Guerra Civil. Niños y Propaganda”... lo que intenté mostrar a los visitantes de la misma:*

*1/ Así, el Sr. Población, ha visto, y nos cuenta, cómo el régimen campamental y corporativo, instaurado por los militares sublevados contra el Gobierno legal de la República Española, no vaciló en manipular la mentalidad infantil de ‘sus’ propios niños, mediante una zafia y brutal propaganda ideológica, servida tanto por la Comunión Tradicionalista, vulgo Requeté, a través de su revista infantil PELAYOS, como por la Falange Española de José Antonio primero y después por la Falagange Española Tradicionalista y de las JONS del general Franco, a través de sus revistas FLECHAS y FLECHA, y más tarde FLECHAS Y PELAYOS. (...)*

*2/ Igualmente, ha sabido ver que si en la Exposición se muestran muchas menos revistas infantiles, o tebeos, editados en la España de la República... ello se debe al hecho evidente de que siendo muchos más los tebeos editados en las ciudades republicanas, fueron muchos menos los que intentaron hacer propaganda cerca de los niños, ya que en general se mantuvo la idea común de que los niños eran víctimas inocentes de la guerra civil y que ya que tenían que sufrirla en lo físico, al menos no la padecieran en lo recreativo. (...)*

*Solo me queda agradecerle su artículo.*

*Antonio Martín.*

*Comisario de la Exposición*

Disponible en web: <http://blogs.publico.es/dominiopublico/1044/tebeos-y-propaganda/> En esta dirección también se pueden ver y descargar algunos ejemplares de la exposición:

[http://www.mcu.es/principal/docs/novedades/2008/Tebeos\\_Guerra\\_Civil\\_Ejemplares.pdf](http://www.mcu.es/principal/docs/novedades/2008/Tebeos_Guerra_Civil_Ejemplares.pdf) (Consulta: 21/04/09)

*Gordon* o *Tarzán* intercalados con nuevos héroes españoles como los que aparecían en *Una Gran Hazaña*, dibujado por un principiante Juan García Iranzo. De un tamaño parecido sacó al mercado *Los álbumes Preferidos por la Juventud* donde aparecían colecciones como *Aventura y Misterio* con *Jorge y Fernando* de protagonistas y la colección *Audaz* con *Juan Centella*. Durante los años cuarenta esta editorial tuvo una gran presencia e introdujo importaciones de material tanto norteamericano como italiano (*Juan Centella*), con brillantes portadas multicolores de autores en un principio anónimos. Pero fue la *Editorial Valenciana* la que encontró la clave del éxito con series como *Roberto Alcázar y Pedrín* publicada por primera vez en 1940 y con la legendaria *El guerrero del Antifaz* que salió a la luz en 1943.

Como vemos el bajo coste de los productos populares, la necesidad de proyección del ser humano en unos personajes determinados y la de diversión en una época dura, son factores que se unieron en el caldo de cultivo que fue la posguerra española. Así nacieron unos protagonistas, considerados por muchos autores como portadores de una fuerte carga ideológica fascista, que calaron en un amplio sector de la población. El tebeo, como exponente de la cultura popular, se desarrolló hasta límites insospechados para muchos, empezando su edad dorada tras el conflicto armado. En medio de la depresión social la historieta fue el medio de expresión idóneo junto al cine, la novela popular y la radio.

Sin embargo el tebeo nace con una valoración de producto pésimo. No sólo estuvo estimado así hasta los años sesenta<sup>37</sup>, sino que en la década de los cuarenta y durante mucho tiempo, estaba valorado como un producto pueril. Eso sí, esta consideración se producía en España con un público destinatario directamente infantil, pero no ocurría lo mismo en su cuna, en Estados Unidos, clave que lo llevó a desarrollarse alcanzando unas cotas altísimas de calidad.

Para el semiótico Umberto Eco, el tebeo estuvo considerado como un fenómeno de masas, y por lo tanto era susceptible de ser efímero – principal característica del medio – además de estar fuertemente politizado, aunque pareciera que los modelos que planteaba eran impuestos por la propias exigencias del pueblo en vez por las clases dominantes. Como dice Eco, las masas:

*“han impuesto un ethos propio, han hecho valer en diversos periodos históricos exigencias particulares, han puesto en circulación un lenguaje propio, han elaborado pues proposiciones que vienen desde abajo. Pero paradójicamente, su modo de divertirse, de pensar, de imaginar, no nace de abajo. A través de de las comunicaciones de masa, todo ello le viene propuesto en forma de mensajes formulados según el código de clase hegemónica. Tenemos así una situación singular: una cultura de masas en cuyo ámbito un proletariado consume modelos culturales burgueses creyéndolos una expresión autónoma propia.”*<sup>38</sup>

Podemos decir que el tebeo del periodo analizado conjuga con las características que el autor plantea como definitorias de los productos populares. Veamos algunas. El producto está destinado a un público heterogéneo. El héroe era dirigido a una población

---

<sup>37</sup> La consideración del tebeo como producto apocalíptico, como lo definiera Umberto Eco en su libro *Apocalípticos e integrados*, es una polémica que ya se resolvió en la década de los setenta cuando a partir de este autor, hay numerosos estudiosos que empezaron a considerar al tebeo y al cómic en general como productos dignos de ser analizados y de otorgarle categoría de estudio.

<sup>38</sup> Eco, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Lumen, Barcelona, 1997. P.42

híbrida, lo leían tanto las clases más bajas como los lectores más ávidos de cultura. La homogeneidad del producto hacía que las características culturales se expandieran y se igualaran entre los diferentes grupos sociales que lo consumían. Los productos eran impuestos desde arriba – tanto el tipo de héroe como el ambiente en donde se producían sus aventuras – ya fuese por el dibujante o por las exigencias comerciales, así cuando algo funcionaba se copiaba hasta la saciedad. Por lo tanto era la ley de la demanda y el consumo la que regía los hilos ocultos del tebeo. Su lectura era ofrecida de manera condensada y, cuando se personificaban clásicos o los personajes históricos y sus hazañas, se hacía de manera sencilla para que el lector no tuviera que esforzarse. Los ídolos eran representados de una manera universal tanto en la forma como en el fondo y repetían hasta la saciedad tipos fácilmente reconocibles. Por su popularidad los tebeos difundieron nuevos modelos de lenguajes y nuevos giros como las frases que decía Pedrín o las de Goliath, personajes ambos entrañables para el público al que iban dirigidos.

Tanto padres como educadores, las autoridades oficiales e incluso los editores<sup>39</sup> no repararon en el éxito que el tebeo empezó a tomar. Como muy bien apuntaba Antonio Lara en la exposición de la Biblioteca Nacional sobre el centenario del cómic y de la que fue un agudo y tenaz comisario, los cuadernos de aventuras en general:

*“En su inmensa mayoría, (...) fueron elaborados de manera elemental, sin tomarse en serio la producción (...) y las editoriales ni siquiera se tomaban en serio sus propios productos cuando la respuesta de los compradores era entusiasta (...). Salvo casos muy contados, solo les preocupaba una rentabilidad inmediata y corto plazo, fundados en una inversión mínima – papel de escasa calidad, impresión lo más escasa posible, sueldos a guionistas y dibujante muy por debajo de las tarifas de subsistencia (...) –, con lo que resulta aun más increíble, que en tales condiciones precarias, pudiera lograrse algún que otro éxito”*<sup>40</sup>

Pero el éxito fue rotundo. Y este triunfo llevó a crear a un héroe que se desarrolló en un mercado desigual a lo largo de todo el territorio nacional produciéndose casos de exclusividad editorial en determinadas zonas geográficas a lo que se le sumaba la escasez de competencia. Como dice Antonio Lara:

*“La concentración editorial en Barcelona, con algunos puntos fuertes en Valencia y contados títulos en Madrid, era la causa por otra parte, de que el reparto y la densidad de difusión fueran tan variables. En determinadas ciudades ni siquiera predominaba la venta, pese a la baratura de los cuadernos, porque se establecían tenderetes callejeros de alquiler o cambio”*.<sup>41</sup>

Junto a la venta de los tebeos a través de sus canales tradicionales, aparece el intercambio y el alquiler que se convirtieron en el refugio del público menos afortunado económicamente. Al préstamo se le suma la compraventa de segunda mano creando un negocio para los editores, que produjeron tebeos de muy baja calidad tanto artística

---

<sup>39</sup> El que haya sido considerado como producto sin interés destinado a no ser digno de ser guardado por parte de editores, ha hecho que su conservación haya sido bastante escasa. Hoy en día, y, gracias a ello se ha podido investigar parte de esta tesis, las reediciones de los grandes héroes son bastante abundantes en un intento no solo comercial sino de recuperar tal vez por pura nostalgia, aquel material que formaba parte de la vida de un amplio sector de la sociedad española de posguerra.

<sup>40</sup> Lara, Antonio en *Tebeos, Los primeros ...* 1996, Op. Cit. P. 90

<sup>41</sup> Lara, Antonio en *Tebeos, Los primeros ...* 1996, Op. Cit. P.93

como técnica, impresos en un papel pésimo. Pero este mercado contribuyó a la expansión del producto entre numerosas capas sociales y geografías diferentes.

El cuaderno no sólo estaba mal considerado por los adultos, los cuales solían leerlos a escondidas, sino por la cultura oficial en general. Sin embargo este producto tan popular suponía para aquellas personas sin una cultura académica y sin hábitos de lectura, tónica general en la sociedad de la época, una vía de ocio fácil. Junto a la novela barata, de un carácter cultural no muy superior al del tebeo, estos productos ofrecían una lectura fácil porque contenían un texto sencillo y comprensible y se convertían en un *entretenimiento simple, barato y aceptable*<sup>42</sup>, de distracción apasionante donde los niños encontraban mundos ficticios donde soñar.

Pero eran años difíciles y la supervivencia diaria fue una lucha dramática para la mayoría de la población. El contraste entre la miseria de la mayoría y la opulencia de una minoría fue una constante en los años cuarenta. La posguerra aparece como un tiempo nuevo en el que todo lo anterior a la guerra ya no existe. El Régimen que se había instaurado tras la guerra necesitaba controlar muchos aspectos de la vida para poder restablecer el orden. Y uno de los canales que utilizó el franquismo para este fin fue el desarrollo de una retórica populista. *La imagen pública que el régimen quería proyectar de sí mismo*<sup>43</sup> se extendió a través de la prensa y de los productos populares como el tebeo entre otros. El gobierno pronto empieza a utilizar a la prensa infantil como medio de una penetración ideológica y como consecuencia el tebeo se llena de consignas y la imagen se subordina al texto perdiendo gran parte de la agilidad y dinamismo que había tenido antes del conflicto.

En esta época de cartillas de racionamiento y de autoabastecimiento, de nuevo comienza a extenderse la prensa adulta y la industria editorial en general. La guerra impuso una crisis para los periódicos, la falta de papel repercutió sobre todas las publicaciones y las infantiles fueron las primeras en desaparecer durante el conflicto. La guerra dejó secuelas en muchos aspectos sociales del país y en el ámbito de las revistas también se notó, la situación política era tensa, el papel escaseaba, el mercado era limitado y pobre... sin embargo todo ello fue remontado en los años posteriores e influyó sobre las circunstancias técnicas y de contenido de las publicaciones infantiles nacidas o renacidas en la posguerra. Al adoctrinamiento ideológico se le suman los problemas de suministro, los permisos de edición y otros factores que afectan a la industria del papel como el de la distribución o la competencia no industrial.<sup>44</sup>

La Guerra Civil, frontera de la historia contemporánea española, hace que el tebeo tenga que adecuarse a las nuevas circunstancias económicas, políticas y sociales. La economía de guerra había dejado graves problemas en el sector editorial. La transformación de esta economía es lenta y en el sector prensa se acumulan todo tipo de dificultades: maquinaria, redes de distribución, papel, etc. Éste es el más

---

<sup>42</sup> *Ibidem*.

<sup>43</sup> Molinero Ruiz, Carme. *La captación de las masas. Política social y propaganda en el régimen franquista*. Cátedra. Madrid 2005. Pág.11

<sup>44</sup> A este respecto Antonio Martín en su libro *Apuntes para una historia de los tebeos*, habla del mercado de la pobreza. Es el mercado destinado al público menos favorecido económicamente, el mercado del cambio, préstamo, alquiler y compraventa de segunda mano. Véase Martín Martínez, Antonio. *Apuntes para una historia de los tebeos*. Glenat, Barcelona, 2000.

problemático ya que da lugar a la concesión de autorizaciones que se aplicarán a quien sea el editor y su posicionamiento durante los años de la II República y de la contienda militar. La industria española del papel, que siempre había sido deficiente, se ve abandonada por sus principales suministradores durante la guerra europea: Alemania e Italia. La política autárquica de Franco acrecentó el problema. La solución fue publicar tebeos con todo tipo de elementos: paja, esparto, papel usado, etc. Ello hizo que el papel obtenido fuese de muy baja calidad. A su escasez se suma el mercado negro sobre el mismo y las restricciones de energía y combustible. Los propios organismos oficiales clasificaron el papel en prensa o “protegido”, que era utilizado para las publicaciones de periodicidad diaria, boletines oficiales, etc., el papel revista, más satinado y de mayor peso y calidad que era de venta libre, y el papel de edición, de mejor clase y precio elevado cuyo uso era, normalmente, la publicación de libros. La escasez de la materia prima y su compleja clasificación administrativa repercutió sobre la expansión de las publicaciones, siendo las principales afectadas las infantiles en general y los tebeos en concreto.

Los permisos de edición fue otro de los grandes problemas frente a los que tuvo que lidiar la industria editorial de posguerra. La autorización de nuevos títulos dependía de la *Vicesecretaría de Educación Popular de FET y JONS*, organismo administrativo que regulaba la aparición, desarrollo y existencia de la prensa periódica. Los tebeos se clasificaron en divulgaciones periódicas y en unitarias, lo que conllevó el monopolio de ciertas publicaciones sobre otras. Los impresos autorizados gozaron de papel protegido a precio especial y de mayores facilidades en su publicación, sin embargo los que eran unitarios –o también llamados folletos– no podían tener una periodicidad fija ni llevar numeración o fecha y debían de cambiar de título en cada número o renovar su permiso de edición cada vez que se publicaban.<sup>45</sup> Esta asignación de los cupos de papel prensa, ejercía un fuerte control sobre las editoriales a la vez que influía en los productos ya que dependía mucho el éxito que obtuviera el producto de la periodicidad con que saliera la serie.

El tebeo se va creando en estos años hasta desembocar en un producto claramente industrial cuya producción estaba destinada a obtener beneficios. Ello condicionó no sólo al público al que iba dirigido sino también a los dibujantes y guionistas que realizaban las obras. Estos eran realmente pocos para un producto que en unos años se extendió por todo el país y que tuvo un éxito sin precedentes en la industria editorial y de entretenimiento. Pensemos que por su bajo precio –la revista *Chicos*<sup>46</sup> se vendía en 1942 a 30 céntimos y en ella no sólo se encontraban una aventura como la protagonizada por *Cuto* de Jesús Blasco o *El caballero sin nombre* dibujada por Emilio Freixas, sino también pasatiempos y humor– el tebeo tiende rápidamente a extenderse por todo el país. Ello multiplicó las historietas que en enseguida sufrían un efecto contagio y la mayoría de ellas se convertían en una copia de otra que hubiera tenido éxito –no muy lejos de los actuales programas de televisión, fórmulas copiadas de una cadena a otra–. De la misma manera los autores, tanto guionistas como dibujantes, se

<sup>45</sup> Martín, Antonio. Óp. Cit. Pág. 94 y ss. José Luis Fuentes. *Breve panorama del tebeo en España*. Estudios de información. Nº 19-20. Julio-diciembre. 1971

<sup>46</sup> *Chicos* nace en 1938 en San Sebastián, su creadora Consuelo Gil supo rodearse de muy buenos dibujantes y colaboradores que llevaron a la revista a ser unas de las mejores del siglo XX. De carácter intelectual supo mezclar la pasión pedagógica de su fundadora con el mundo de juegos que conllevaba la historieta. Su ámbito de actuación se abrió hacia *Mis Chicas*, *Chiquitito* y *El gran chicos*.

repartían la mayoría de los guiones creándose un círculo muy cerrado dentro de este panorama editorial.<sup>47</sup> Las repeticiones se hacen evidentes y la prisa convierte al cuaderno de aventuras en una copia de un producto y otro. Por eso es posible encontrar numerosos anacronismos en las series analizadas. Los dibujantes y guionistas se vieron:

*“constreñidos por modelos estrechos y obligados a un ritmo de trabajo industrial, (por lo que) los profesionales de los cuadernos raramente asumen una consideración de su trabajo como artístico.”*<sup>48</sup>

Por lo tanto a la infravaloración del producto en sí se sumó la infravaloración del trabajo que se refleja en el hecho de que muchos de sus autores, estuvieran mal pagados y tenían que entregar un mínimo de diez páginas más una portada semanalmente. Este ritmo acelerado sacrificaba la ejecución del dibujo y la mayoría de las veces su calidad.

Triple juego en cuanto su consideración, por una parte el tebeo era sopesado como un producto destinado a la infancia, de calidad pésima, cuyos autores no estaban bien pagados y creaban un entretenimiento barato. El bajo precio del producto (en los años cuarenta la población no tenía un alto poder adquisitivo) sumado a las pocas oportunidades de diversión y a la fácil identificación con unos personajes controlados ideológicamente por el gobierno, hicieron que el tebeo se extendiera rápidamente. Se produjo una concentración editorial pese a las dificultades para obtener permisos de edición y al precio del papel, que llevaron a repetir hasta la saciedad las fórmulas de éxito de la propia editorial y la de la competencia: se producían constantemente multiplicación de colecciones con las mismas características de presentación, grafismo y contenido literario. Sin embargo esta extensión de la historieta dio oportunidades a parte de la población a que se aficionaran a su lectura e indirectamente al gobierno, a los tutores y a la Iglesia a controlar en parte sus contenidos. Las nuevas generaciones encuentran en sus héroes el desahogo de su realidad, siendo esta junto al precio de adquisición, las claves de su éxito. Las editoriales pronto se dan cuenta del triunfo de los tebeos y dirigen sus miradas hacia los más pequeños, así la historieta comienza a tener un consumo masivo.

Las nuevas revistas incorporaron temas de guerra, humor, aventuras, fantasía y el cómic extranjero se fue dejando de lado, creándose personajes nuevos y dando lugar a la aparición de una escuela de guionistas y dibujantes autóctonas. Durante estos años existe un equilibrio editorial entre Madrid con revistas confesionales y más formativas y Barcelona, donde se editaban los tebeos más comerciales fundamentalmente de humor y aventuras. Tanto unas como otras se disputaban al público a través de precios bajos, aumento de las tiradas y multiplicación de títulos gracias a la concentración editorial<sup>49</sup> y todo ello con unos costes fijos para la empresa. En Valencia, editoriales como

---

<sup>47</sup> A este respecto Federico Amorós, Pedro Quesada, Vicente Tortajada y Pablo Gago son los guionistas que realizan el 80% de la producción entre 1945 y 1964. Véase Diego y Pedro Porcel en *Tebeos, Los primeros ...* 1996. Op.Cit. P. 287.

<sup>48</sup> *Ibidem*

<sup>49</sup> *“Conviene destacar como los tebeos producidos por editoriales netamente comerciales ajustaban su precio a las condiciones de un mercado abierto, fijándolo con márgenes relativamente amplios, lo cual les permitía mantenerlos durante varios años”.* Martín Martínez, Antonio *Apuntes para una historia de los tebeos III. Tiempos heroicos del tebeo español (1936-1946)* Rev. De Educación núm. 196. Citado por Antonio Ramírez *El cómic femenino en España*. Cuadernos para el diálogo, Madrid, 1975. p. 213

Valenciana y Maga dieron vida a héroes que durante muchos años han convivido con el niño español. Las revistas contaban con un cuerpo de redacción, un director, un equipo de guionistas y dibujantes. Se seleccionaba el material para publicar, se buscaba un equilibrio entre las diferentes secciones de la publicación y esta se planteaba como un fondo coherente, acorde con la psicología del público al que se destinaba.

El tebeo se concentró en el cuadernillo dedicado monográficamente a un tema de aventuras o bien, cuando era variado, a diversas historietas de humor. Durante varios años existirá un equilibrio entre las fuerzas en tensión. El gusto por lo fácil, que el niño manifiesta prefiriendo la imagen, lo gráfico, el tebeo, está contrapesado por la calidad del contenido, la información, el recreo activo y el guion gráfico cuidado que la revista ofrece.

### **2.1.3. El adoctrinamiento del héroe**

En este medio analizado surge un héroe nuevo con unas características generales que se centran sobre todo en dos aspectos: liderazgo y violencia. Se crea un prototipo de ídolo nacional con unos valores implícitos, principios que incluyen a la religión como elemento sustentador. El héroe explica su comportamiento de caudillo que utiliza la ferocidad como arma para obtener sus proyectos y todos sus actos están justificados por sus creencias, en este caso impuestas por el gobierno en el poder: la religión católica.

Representado como un hombre de una fuerte personalidad y unos rasgos físicos rayando a veces la exageración, dirige sus actos y en ellos se incluyen sus amigos que le acompañan en sus andanzas. Se convierte en un paladín, en un ejemplo a seguir. Su conducta, siempre intachable, hacen de él un patrón y un espejo donde reflejarse. El primero que le imita es su acompañante, su pequeño compañero de aventuras<sup>50</sup>. Juntos salen a recorrer mundo con ánimos que pueden ser de venganza, de redención o de justicia. El héroe en este aspecto se convierte en un arquetipo que responde a los patrones clásicos de la aventura tradicional: un adalid que lidera un grupo al más puro estilo griego.

Como claro hijo de los movimientos sociales y políticos de su ambiente, el héroe – y por lo tanto el niño y el lector en general – recoge buena parte del ideario político público en el que nace. Tanto el nacionalsocialismo alemán como el fascismo italiano o la falange española surgen como movimiento sociales de respuesta por el descontento de la población ante determinados hechos: son la consecuencia del miedo de las clases burguesas ante el comunismo, el socialismo y el anarquismo.

En el caso alemán las duras condiciones del Tratado de Versalles habían dejado al país con una economía de subsistencia donde el marco se fue devaluando hasta niveles exagerados. Con Versalles, la república de Weimar y sus aliados, tuvieron que aceptar la responsabilidad de la guerra, además de un desarme, de realizar importantes concesiones territoriales y de pagar unas fuertes indemnizaciones a los países vencedores<sup>51</sup>. La frustración alemana llevó al advenimiento en la figura de Adolf Hitler,

---

<sup>50</sup> La mayoría de los tebeos siguen el patrón de héroe-niño al que posteriormente se le sumará el personaje gracioso y la mujer. Este esquema ya se encuentra de alguna manera, en el teatro barroco y en autores como Lope de Vega. Este tema es desarrollado posteriormente, en el capítulo 3.4.2: *La ideología en el héroe*.

<sup>51</sup> Deuda de la Primera Guerra Mundial que se acaba de redimir recientemente: el pasado 3 de octubre de 2010.



del nazismo y su ideología totalitaria, ultranacionalista y antisemita. En Italia la llegada del fascismo, tercera vía ante el liberalismo y el comunismo, se produce ya en 1932. En un país empobrecido y un gobierno débil, Benito Mussolini y sus *camisas negras*, empezaban a destacar por su lucha callejera contra huelguistas, izquierdistas y otros enemigos políticos y sociales. Ante el temor de una revolución similar a la rusa, las clases medias y la alta burguesía italiana vieron en los fascistas de Mussolini la mejor arma para desarticular los movimientos obreros organizados. El ambiente político se unió al financiero. Las dificultades económicas y el debilitamiento de la lira, debido a la Gran Depresión, empujaron al régimen de Mussolini a la expansión exterior, con la invasión de Etiopía en 1935 y su posterior intervención en la Guerra Civil española con la clara intención de resucitar el imperio Mediterráneo. A estos movimientos le siguió la invasión de Albania en el año 39 en vísperas de la Segunda Guerra Mundial.

En España el fascismo aparece en el movimiento de la falange de la mano de su creador, José Antonio Primo de Rivera, hijo del dictador de los años veinte. La falange, creada oficialmente en 1933, trae consigo un modelo de conducta sobrio y combativo que pretende salvar al pueblo de la crisis en la que el país estaba sumergido. Pero a diferencia de los casos alemán o italiano, la ideología de Primo de Rivera – de la que el franquismo tanto hereda y que tan impuesta fue al pueblo español durante la posguerra – incluye la religión como raíz y como base de la cultura occidental. Por ello los tebeos quieren resucitar a través de las grandes hazañas nacionales el espíritu religioso que había denominado al pueblo español como nación. En 1937 Franco unifica las diferentes facciones vencedoras de la guerra creándose el partido único bajo las siglas de FET y de las JONS, (Falange Española Tradicionalista y de la Juntas de Ofensiva Nacional-Sindicalista) más conocidas por Movimiento Nacional.

Los convulsos años treinta llevaron a los movimientos fascistas a extenderse por el viejo continente con una ideología política basada en un proyecto de unidad donde la idea de nación era exaltada frente a de individuo o clase. Aparece el partido único que tiene como utopía la sociedad perfecta llamada *cuerpo social*. Esta doctrina corporativista planteaba la existencia de un elemento social donde la nación aparecía como un ser dotado de cuerpo y alma. El cuerpo serían las organizaciones que cumplían las funciones sociales y el alma era el espíritu de la patria. En esta sociedad se dan cabida cuerpos intermedios y sus representantes, (patronales, militares o sindicatos) unificados por un gobierno central. Estos movimientos tienen en común la obediencia de las masas, la propaganda – hábilmente desarrollada a través de los nuevos medios de comunicación como la radio y el cine – y el culto al líder, normalmente un individuo de gran carisma y con muy buenas dotes de orador. A ellos se oponían el marxismo o comunismo y el anarquismo, que al igual que los fascismos y nacionalismos, defendían al individuo como un ser integrado en un determinado grupo social.

Como hemos apuntado los tres casos europeos manan como una respuesta al comunismo y al miedo que su represión tuvo en Rusia. La revolución de octubre de 1917 trajo consigo numerosos cadáveres, suficientes para que el terror a la pérdida de la propiedad privada se extendiera por todo el mundo. Los fascismos nacen dentro de una sociedad en crisis y se convierte para muchas clases medias, pero también para pequeños terratenientes y campesinos, en la solución a la extensión del marxismo, a su teoría de la lucha de clases y la colectivización de las propiedades. El fascismo promueve la movilización de las masas y las reivindicaciones sociales asociándolas a las nacionales. Se convierte en un nacionalismo exacerbado que identifica tierra, pueblo y estado con el partido y su líder. En el caso español – según palabras del periodista

Eduardo Haro Tecglen – la España urbana, la de los obreros, intelectuales, empleados y una buena parte de militares apoyaba a la República; la rural se alzó con Franco y con sus ideales.<sup>52</sup> En este punto hay que recordar que intelectuales, escritores o políticos de la talla de Miguel Mihura, Agustín de Foxá, Dionisio Ridruejo, Manuel Machado, Sáenz de Heredia, Calvo Sotelo o Ramiro de Maeztu apoyaron a Franco. Incluso Ortega y Gasset se sintió defraudado por su apoyo a la República. La lista de quiénes apoyaron a los alzados y quiénes al gobierno nacido de las urnas sería demasiado larga para este trabajo. Por zonas Sevilla, Burgos, Pamplona y Vigo estuvieron al lado de Franco y de los militares. Hay que recordar que la interpretación de los hechos siempre depende del cristal con que se mire.

El fascismo fue la respuesta al desorden callejero, a las amenazas contra la propiedad privada y a la falta de perspectivas y de futuro; fue una pérdida de la fe en las instituciones liberales.<sup>53</sup> Por ello cayeron en determinados países los regímenes democráticos como en los casos donde surgieron los fascismos: la República de Weimar fue sustituida por el triunfo en las urnas de Hitler, la caída de la democracia italiana llevó a Mussolini al poder apoyado por el propio rey italiano, la I República española fue sustituida en orden cronológico, por el reinado de Alfonso XII, por la dictadura de Primo de Rivera, por la II República y después por la dictadura franquista. Como movimientos ideológicos acabaron con el miedo al comunismo pero también zanjaron a la libertad. Como bien mantiene Francisco Rodríguez Adrados:

*“Construyeron, igualmente, tiranías de un solo hombre: tiranía legalizada, persecución. Trajeron, igualmente, verdades encarnadas en culto a un hombre, a un héroe que, un tanto míticamente, igual que en el caso del comunismo, iba a arreglarlo todo, eso sí, respetando una esencia y una historia más o menos mitificadas, introduciendo reformas de tipo social, trayendo esperanza con su propaganda. Exaltando la patria y uniendo patriotismo y militarismo agresivo, reabriendo las guerras ya cerradas”*<sup>54</sup>

La idea del culto al hombre se intenta trasladar al protagonista del tebeo. El héroe de la historieta se convierte en el líder a seguir, modelo y espejo que con su lucha soluciona los problemas e inculca el bien. De aquí que la mayoría de los héroes tuviesen cierto militarismo (son capitanes o guerreros) o pertenecieran a grupos sociales que evidencian el orden (inspectores y detectives). Este nutrido grupo evocarán y trasladarán su nacionalismo y lealtad a otros tiempos y lugares y dejarán de lado la realidad inmediata, demasiado cercana en el tiempo y con heridas sin cerrar.

En esta sociedad de masas tan criticada por Ortega – las masas acceden a lo que antes tenían las minorías, las imitan pero rebajan sus niveles – el gobierno supo empapar a través de los tebeos, del resto de medios de comunicación y de la cultura en general, a sus ciudadanos y orientarlos ideológicamente. Y este adoctrinamiento se trasladó y se extendió durante las décadas que duraron en el poder. El propio carácter popular de la historieta narrada hacía que gracias a su sencillez y claridad fuera capaz de captar amplios públicos. El héroe se politizó y ello se tradujo en viñetas narradas donde el personaje que surgía era siempre fuerte, valeroso, paladín de unos valores que en la

---

<sup>52</sup> Haro Tecglen, Eduardo. Citado en El País Semanal, *Así éramos en los años cuarenta*. 5/6/1994. Disponible en web: <http://www.vespito.net/historia/franco/40ft.html> (Consultado: 29/04/09)

<sup>53</sup> Rodríguez Adrados. Op.cit. pág. 555

<sup>54</sup> Óp. Cit. Pág. 604

esencia representaban la ideología dominante del contexto cultural y social en el que estaban inmersos. Como el propio gobierno expresaba se representaba un nuevo Estado: *heroico y militar*. Sin embargo continuando las palabras de Antonio Lara:

*“Cuando se les reprocha (años después) a los tebeos el ser portadores de propagandas reaccionarias y alienantes, de esparcir el conformismo, una visión maniquea del mundo y un código de valores basado en el éxito, la fuerza y la violencia, se puede estar de acuerdo con estas acusaciones – habría que matizar e individualizar más, por supuesto, pero esto no afectará nada a la calidad intrínseca ni a las posibilidades expresivas del arte del tebeo. (...) Muchas veces la superficialidad, los convencionalismos y las simplificaciones no obedecen a la falta de capacidad de los creadores, sino a la decisión – consciente o no - de acomodar las ideas y la narración al margen adecuado de la comprensión popular”*<sup>55</sup>

Es verdad que el gobierno franquista modeló un héroe y que éste llevaba implícito en su interior una ideología que para la época, visto con la distancia del que no ha vivido esos años como es nuestro caso, supieron transmitir unos valores que rondaban el imaginario fascista de su ideología, pero también hay que reconocer que había determinados valores que en la actualidad se han perdido. Valores<sup>56</sup> como el respeto, la amistad o la familia. Las historietas –aunque en su mayoría manipulaban la realidad referencial – también enseñaron y entretuvieron al lector que con tanta fruición los consumía. Conductas que tal vez, en la actualidad, se han perdido en parte ya que la lectura (el tebeo sería un medio popular y mal considerado pero ejercitaba las mentes infantiles a la lectura, cosa que hoy en día la mayoría de los pequeños se han convertido en usuarios de las nuevas tecnologías y de la televisión, elemento de fácil distracción y, que, en la mayoría de sus casos, no suele estar condicionada para sus destinatarios) ha dado paso al uso de juegos electrónicos que no la fomentan, incrementando la incomunicación entre los hijos y los padres.

La guerra marcó la vida de los españoles durante tres años y para el lector era algo normal el ver la crueldad reflejada en los tebeos. El protagonista comienza, en la mayoría de los casos, como un héroe que tiene que salvaguardar su honor y para ello no duda en ningún momento en utilizar el ensañamiento y la dureza en sus actos. La violencia es utilizada para obtener el fin: luchas y peleas son la vía para liberar a la heroína, la agresión está justificada. Al lector no le sorprendía este espectáculo de crueldad y ferocidad porque era lo que había visto a su alrededor. No sólo hubo violencia durante la guerra. Durante el primer cuarto del siglo XX el país estuvo contagiado de constantes y violentos desordenes. La semana sangrienta de julio de 1909 de Barcelona que arrastraba la pérdida de las colonias, el desastre de Cuba y Filipinas, que tuvo como desencadenante el conflicto con Marruecos; la huelga general socialista de 1917 – reprimida por el ejército en tres días excepto en la cuenca asturiana que tardó un mes en solucionarse – la dictadura de Primo de Rivera de 1923 que, aunque fue capaz de estabilizar la situación política durante unos años y terminó la guerra del Rif, allanó el camino hacia la II República y desprestigió al Rey Alfonso XIII; la II República de 1931 que, durante sus años de vida, vio numerosos enfrentamientos entre

---

<sup>55</sup> Antonio Lara, *El apasionante mundo del tebeo*. Cuadernos para el diálogo S.A. Madrid, 1968. P.18

<sup>56</sup> Para algunos autores estos valores llevan implícitos una visión reaccionaria de la vida, Viviane Alary así lo justifica: “Desde el punto de vista de los valores, la visión dada, por lo general, se correspondía con una visión más bien tradicional, retrógrada, con su jerarquía social y sexual, dada por natural e inmutable”. Cfr. *Historietas, comics y tebeos españoles*. VVAA. Viviane Alary (ed.) Presses Universitaires du Mirail. Toulouse, 2002, pág.123

anarquistas y comunistas por un lado y cedistas por otro a los que se sumarían los falangistas creando entre todos una verdadera paradoja acerca de la democracia y el derecho a la libertad; el escándalo de Casas Viejas de 1933<sup>57</sup>, revuelta protagonizada por un grupo de anarquistas y duramente reprimida por el gobierno de Azaña o la revolución izquierdista de Asturias del 1934 que se negaban a un triunfo electoral de las derechas en las urnas. Estas inestabilidades y tensiones sociales, los disturbios, la lucha de clases y la huelgas junto con las desavenencias entre las diferentes facciones políticas que trajeron consigo numerosos episodios de atentados y disturbios en la calle, que se materializaban en centenares de tiroteos y decenas de muertos, tuvieron como colofón los asesinatos del teniente Castillo y el del congresista Calvo Sotelo, claros desencadenantes de la Guerra Civil. El conflicto español fue el más internacional y se convertiría para muchos en el prólogo de la 2ª Guerra Mundial, la primera gran batalla entre la democracia y el fascismo.

Este cúmulo de violencia que había surgido durante décadas hacía que el héroe del tebeo lo reflejara entre sus hojas y que el gobierno franquista de los primeros años no le diese mayor importancia. Años después la censura se encargaría de recortar ese exceso de violencia en las viñetas. Mientras tanto la actitud del protagonista estaba justificada y sus actos no suponían nada diferente de los que los españoles habían podido ver con anterioridad. Lo que sí se intenta cambiar es el ambiente donde transcurren las aventuras. O bien se desplazan en el tiempo o en el espacio, o en ambas cosas a la vez. El exotismo llega al tebeo, desde las cruzadas hasta el futuro de la ciencia ficción; desde las selvas tropicales hasta el mar del Caribe. Todo vale para situar a un héroe en un contexto donde la aventura le sea propicia.

El desplazamiento espaciotemporal viene influido por los cómics estadounidenses de aventuras. Como ya habíamos visto con la serie en 1927 de *Wash Tubbs* de Roy Crane se inicia la era de los *cómics-books* que pronto se extenderán por Europa aunque en algunos países tendrán más peso que en otros. En España la autarquía hace que sus héroes sean portadores de la mayor españolidad posible, pero si ello se puede dar en ambientes exóticos, la aventura resulta favorecida. Un elemento característico de este alejamiento es que – aparte de convertirlo en un rasgo característico del género – también se alargó en el tiempo. Básicamente hasta la desaparición de los tebeos a finales de la década de los sesenta la mayoría de la series se ambientaban en el oeste<sup>58</sup>,

---

<sup>57</sup> El 11 de enero de 1933, tras la proclamación de la II República, los habitantes de la población de Casas Viejas en Cádiz, decidieron que había llegado el momento de acabar con su pobreza y siguiendo las ideas del anarquista José Buenaventura Durruti, proclamaron el comunismo libertario y dominaron el pueblo. La insurrección fue duramente sofocada por la recién creada guardia de asalto. El capitán Rojas fue el principal responsable de la matanza del pueblo y el que aseguró que recibió la orden directa de transmitir las instrucciones que le habían llegado desde el ministerio de la Guerra cuyo titular era Manuel Azaña: "*Ahora diga usted al general de la división que esté prevenido y nada de coger prisioneros y meterlos en los cuarteles, porque luego resultan inocentes y hay que libertarlos. ¡Tiros a la barriga!. ¡A la barriga!*". Fuesen ciertas o no estas palabras hicieron que el político forzara su dimisión y pasara a la oposición. Con el triunfo del Frente Popular en 1936 volvió a ocupar la Jefatura de Gobierno y posteriormente la Presidencia de la República.

<sup>58</sup> Cfr. Juan Antonio Ramírez Domínguez. *Grupos temáticos del tebeo de aventuras en la España de postguerra: notas para una historia iconográfica e ideológica* (y II). Cuadernos de realidades sociales. Nº 9, Enero de 1976. Como apéndice Ramírez inserta un amplio cuadro en el que recoge las publicaciones editadas en España desde 1938 hasta finales de los sesenta.

en la Edad Media, en la antigüedad, en diferentes episodios bélicos, en las galaxias, en la selva o pertenecían al género policiaco.

Y es que esta separación espacial y temporal que algunos autores<sup>59</sup> han atribuido al tebeo de aventuras como *arma política formidable con un adoctrinamiento subyacente*,<sup>60</sup> confiriéndole un halo de misterio donde la propaganda política podía extenderse a sus anchas, viene también influida por el cómic norteamericano y las películas de aventuras. En 1928 apareció en el mercado estadounidense el personaje de ciencia ficción *Buck Rogers* creada por Philip Nowlan que ambientaba su acción en el siglo XXV. En 1929 Harold Foster creó la serie de *Tarzán de los monos* para la United Feature Syndicate que pasaría en 1936 a las manos del dibujante Burne Hogarth. Alex Raymond dibuja *Flash Gordon* en 1934 para competir con *Buck Rogers* y la serie del *Príncipe Valiente* es creada en 1937 por Harold Foster para el King Features Syndicates. Estas colecciones marcarán los tres escenarios que serán copiados por las historietas españolas: la Edad Media, la aventura amazónica y en menor medida la ciencia ficción. A ello podemos sumarle que el serial cinematográfico norteamericano de aventuras en los años treinta y cuarenta tenían un gran auge. E incluso se llevaban a la gran pantalla obras como *Tarzán* o *Flash Gordon*, *Terry and the Pirates* de Milton Caniff y *The Phantom* de Lee Falk.

El propio género lo denomina a sí mismo. La aventura ha de surgir en espacios diferenciados del habitual, fuera de aquellas calles que forman parte de la vida ordinaria del lector. La aventura siempre ha llevado implícito un riesgo o un peligro o simplemente el azar y estos episodios no se dan en el entorno normal del individuo. Los tiempos remotos de la Edad Media o de los romanos, las selvas del Amazonas, las laderas de las montañas del cañón del Colorado, fomentan el riesgo y le son propicios. No vamos a negar las afirmaciones sobre que, tras la guerra, era necesario eludir el ocio del pequeño con algo que estuviera fuera de su alcance, la aventura en estado puro, en tiempos remotos y ambientes desconocidos, ni que no fuera cierto que el Régimen pudiera buscar ensalzar el Imperio e incitar al pequeño a descubrir los tiempos heroicos de la historia española canalizándolo a través de los héroes, pero lo que sí hay que reconocer que esta clase de tebeos lleva implícito en sí mismos una separación espaciotemporal. ¿Dónde está la aventura si no existe el riesgo de un ambiente o una época desconocida?

Así el nuevo héroe hispano lucha en lugares alejados de la realidad cotidiana, en rincones ignotos del planeta y sus peripecias transcurren en escenarios diversos. Se aleje de sus raíces por el simple placer de la aventura o por motivos de censura – (este elemento distanciador de nuestra Historia y de nuestro País implicaría reconocer que España no aparece en los tebeos porque ello supone admitir que aquí hay problemas, situaciones injustas que requieren la intervención del héroe) – el protagonista va

---

<sup>59</sup> Cfr. Salvador Vázquez de Parga. *Los cómics del franquismo*. Planeta, Barcelona, 1980. Antonio Altarriba, *La España del tebeo. La historieta española de 1940 a 2000*. Espasa, Madrid, 2001.

<sup>60</sup> En nuestro país no había sitio para el mal, hay que buscar un “territorio donde había de prevalecer el orden y la justicia porque el crimen y la maldad habían sido teóricamente eliminados de raíz por el nuevo régimen. (...) El héroe hispánico ha de buscar un factor de distanciamiento de la realidad (...) cierta libertad de actuación (...). Este factor distanciador puede afectar al espacio o al tiempo pero es sin duda el distanciamiento temporal el que más convenía a los fines políticos” Vázquez de Parga, *Los cómics...* 1980 ÓP. Cit. PP. 65 y ss.

exportando valores de ejemplaridad y a la vez al pasearse por escenarios diferentes van apareciendo gentes, razas, costumbres e indumentarias que provocan un exotismo como fuente inagotable de sorpresas que van alimentando la intriga.<sup>61</sup>

Como vemos aunque el distanciamiento puede estar influido por la censura y por la fuerte influencia ideológica del Régimen también lo está por el propio género, convirtiéndolo en una característica propia de la historieta y llevando al héroe a desarrollar sus mejores cualidades y transmitiendo sus valores por la faz de la tierra.

## **2.2. EL DEVENIR HISTÓRICO: LOS AÑOS CINCUENTA.**

A partir de la segunda mitad de los años cincuenta llega a nuestro país el desarrollo económico y comienza el aperturismo de España hacia el resto del mundo. Es una nueva década, aunque sigue siendo una amenaza, el hambre va desapareciendo poco a poco y se intenta dejar de lado la guerra como una constante fija. Aparece un ligero auge económico, sobre todo al finalizar la década, la televisión gradualmente se va instaurando en los hogares y España se convierte en el paraíso ideal para los turistas europeos. Nuestro país deja de estar aislado mundialmente.

A finales de 1950 las Naciones Unidas, con el voto de Estados Unidos, revocan la resolución que recomendaba el no mantenimiento de relaciones diplomáticas con España, así como la prohibición de pertenecer a organismos dependientes de la ONU. Es el triunfo del reconocimiento internacional del régimen franquista. Ello supone la integración de España en el mundo occidental.

En el plano intelectual también se produce un aperturismo, hay mayor contacto intelectual con Europa y con Estados Unidos y por lo tanto con las concepciones liberales y democráticas de la sociedad occidental. Existe un distanciamiento cronológico de la guerra civil y aparecen las nuevas generaciones universitarias que son las primeras que no han participado en el conflicto civil. Disminuye el analfabetismo de la población en general y aumenta el nivel de vida. La mujer se incorpora a la sociedad laboral.

Con la evolución de la sociedad en la década de los 50 se suaviza el tinte ideológico que el tebeo llevaba consigo. La nueva década trae también cambios como la creación del Ministerio de Información y Turismo, con lo que los trámites para las autorizaciones para obtener permisos de edición se simplificaron. Este hecho conlleva el nacimiento de un gran número de series en un ambiente comercial de feroz competencia. Se multiplican el número de tebeos y, por supuesto, el de sus héroes.

Aparece la censura oficial que se traduce sobre todo en el recorte de la violencia que había caracterizado a los años anteriores. Las armas empiezan a desaparecer de las manos de los protagonistas porque ahora el niño es visto como un ser influenciable. Y con ello el héroe de estos años se convierte en un ser de papel mucho más humano. Heredero de los protagonistas anteriores, con los que coexiste y se debate comercialmente, el personaje tiende a ser menos formal. El humor se introduce a través de personajes secundarios que acompañan al héroe y que desdramatizan el conjunto de la acción. Las aventuras se siguen sucediendo en ambientes exóticos y en épocas remotas, la herencia del mito y de la aventura sigue siendo una característica en estas producciones.

---

<sup>61</sup> Altarriba, *La España del tebeo*. Óp. Cit. P. 182

### 2.2.1. Evolución política, económica y social

La década de los cincuenta trae consigo el comienzo de una serie de transformaciones dentro del país. Se produce una estabilización industrial, un relevo generacional y una evolución en el desarrollo de los modelos populares. Para poder entender estos años hay que analizar la coyuntura económica y la política tanto a nivel nacional como internacional, que van a ser las principales bases sobre las que sustenta el cambio y que abrirán las puertas al boom de los años sesenta. Son variaciones económicas, sociales y políticas que verán como colofón la metamorfosis económica que trae consigo el *Plan de Estabilización* de 1959 y sobre todo el reconocimiento internacional del régimen.

Económicamente, aunque todavía se está bajo el plan autárquico creado tras la guerra, el país abandona *las restricciones de agua y luz, desaparecen las cartillas de racionamiento y se alcanza el nivel de renta de antes de la guerra*.<sup>62</sup> El hambre y el mercado negro, las notas de la España de la posguerra, comienzan a desaparecer. Sin embargo, pese a estas mejoras, la renta per cápita que se contabiliza en 1952 se corresponde a la que se registrara en 1935. A esta maltrecha economía se suma los movimientos populares de descontento ante las condiciones de vida surgidos tras la guerra y que ya habían comenzado a producirse en la anterior década. En 1947 más de 40.000 obreros habían mostrado su descontento, y en enero de 1951, en Barcelona, los ciudadanos salen a la calle a manifestarse ante la carestía de la vida y los bajos salarios. De la misma manera el pueblo catalán se levanta durante la primavera de ese mismo año y expresa su descontento por la subida en 20 céntimos del precio de billete del tranvía. Estos movimientos populares son el fiel reflejo de una sociedad que está cansada de subsistir en la pobreza. Por ello era necesario buscar ayuda del exterior ya que la autarquía no daba más de sí y acabar con el racionamiento que duraba trece años, desde 1938 y que, tenía su paralelismo en la escasez de energía y materias primas.

A lo largo de estos años los gobiernos se suceden. La mentalidad del país va cambiando lentamente y esta transformación social se comienza a reflejar también en la política interna. El 18 de julio de 1951 llegan al gobierno nuevos hombres con una mentalidad más abierta. Si bien el Estado se define como monárquico autoritario se reduce el papel del Movimiento y el nuevo gobierno concede más autoridad a los católicos. Joaquín Ruiz Jiménez es nombrado ministro de Educación con lo que la cultura y la enseñanza tiene una alta preeminencia religiosa. A partir de ahora se intenta mejorar la situación de las clases trabajadoras a través de la introducción de seguros sociales y la estabilidad en el empleo. Bajo el mando de este ministro los planes de enseñanza se modernizan, aparecen las aulas de cultura y el SEU, el Sindicato Español Universitario – que en 1940 tenía más de 46.500 sindicados según su propio boletín en su número 34 –, empieza a perder monopolio entre los alumnos y profesores de la Universidad.

En el plano social la década de los cincuenta trae consigo la promulgación de la *Ley de principios del Movimiento Nacional*, el 17 de mayo de 1958. Con ella no sólo se define al país como una *unidad de destino en lo universal* sino que se concreta que *la comunidad nacional se funda en el hombre como portador de valores eternos*, y que las

---

<sup>62</sup> Juan Eslava Galán. *Santos y pecadores. Álbum de recuerdo de los españoles de del siglo XX*. Planeta, Barcelona, 2002. P. 101

entidades naturales de la vida social son *familia, municipio y sindicato*<sup>63</sup>. Pero también en su capítulo IX defiende que todos los españoles tienen derecho a una *justicia independiente, que será gratuita para aquellos que carezcan de medios económicos; a una educación general y profesional, a los beneficios de la asistencia y seguridad sociales; y a una equitativa distribución de la renta nacional y de las cargas fiscales*. Como la propia ley dice *el ideal cristiano de la justicia social* debe de inspirar a la *política y las leyes*.

Si la nota dominante durante la posguerra fue la lenta recuperación económica, sin parangón con lo que había sucedido en el resto de Europa, que, pese a haber sufrido mayores pérdidas, su recuperación posbélica fue más rápida; los años cincuenta se caracterizan por la ayuda norteamericana. La autarquía económica demostrada en el decenio anterior junto al apoyo del Régimen con las potencias de Eje y la hostilidad hacia los aliados tuvo como consecuencia que:

*“acabada la Segunda Guerra Mundial, España se encontró aislada y se vio privada de la generosa ayuda norteamericana que, con el nombre de Plan Marshall, recibieron la mayor parte de los países europeos”*.<sup>64</sup>

Sin embargo las circunstancias internacionales hacen que el Régimen franquista sea reconocido. La mano comunista comienza a extenderse por Europa. En 1948 el partido comunista de la República Checoslovaca cede el poder a los partidarios rusos y se produce el *Golpe de Praga* aboliéndose las libertades democráticas. De todos los países de Europa Central que habían sido liberadas de los nazis y ocupadas por los soviéticos, Checoslovaquia fue el único que había tenido una clara tradición democrática y un partido comunista en auge. Éste había obtenido un 38% de votos en las elecciones de 1945, participando en el gobierno en coalición con otros partidos demócratas. Tras la contienda mundial la actual República Checa había aceptado el *Plan Marshall* pero fue obligada a renunciar al recibir presiones de la Unión Soviética. Esto, unido a la posibilidad de que el auge del Partido Comunista se pudiese ver frenado en las elecciones de 1948, precipitó el golpe de estado comunista. En 1949 Mao Zedong dirige al Ejército comunista chino a la victoria en la guerra civil contra los nacionalistas de Chiang-Kai-Chek y el 1 de octubre de 1949 se proclama la República Popular China. La antigua Rusia alcanza una alianza con el nuevo gobierno comunista asiático y firman la alianza chino-soviética el 14 de febrero de 1950. Además el nuevo gigante oriental se pone al lado de Corea del Norte e interviene de forma decisiva en la guerra. El conflicto coreano arrastra un fervor anticomunista propulsado sobre todo por Estados Unidos. El mundo entero se coloca de una posición u otra. La Segunda Guerra Mundial, y la tensión acumulada durante los años cuarenta, dan paso a otro enfrentamiento más silencioso pero no menos importante: la Guerra Fría.

A partir de ahora las grandes potencias surgidas del nuevo mapamundi mueven sus fichas de ajedrez y la España franquista comienza a interesar política y

---

<sup>63</sup> Tamames, Ramón, Óp. cit. P. 489

<sup>64</sup> Barciela López, Carlos. *La ayuda americana a España*. Universidad de Alicante. 2.000. Disponible en web:  
<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/00369430999903840757857/p0000001.htm> (Consultado: 07/09/09)



geográficamente. Para Franco y su gobierno esta coyuntura supone un reconocimiento internacional de su modelo político. Ahora el mundo entero está dividido en dos: el bloque democrático y el comunista. España, que había hecho una cruzada en contra del comunismo, ahora se veía aceptada. El Pentágono ve amenazantes las intenciones de Stalin y España se mira como un país con un alto valor estratégico. Comienzan los contactos estadounidenses con la vieja Iberia. España consigue participar del *Plan Marshall* y Estados Unidos consigue espacio donde poner sus bases militares en Europa.

Se produce la primera misión militar norteamericana a Madrid encabezada por el senador Chan Gurney. A su vuelta Gurney declaraba que todos los países que resistían al comunismo deberían de comprender el interés por hacer entrar a España en el seno de las Naciones Unidas.<sup>65</sup> El 4 de abril de 1949 se creaba la Organización de Tratado del Atlántico Norte (OTAN) la alianza militar que, encabezada por Estados Unidos, agrupó a todos los países occidentales. A partir de entonces los contactos España/EEUU no dejaron de estrecharse.

El 4 de noviembre de 1950 se produce el pleno reconocimiento de España. En esta fecha la asamblea de las Naciones Unidas aprueba la resolución donde queda anulada la retirada de embajadores de tierras españolas y además se permite a España ingresar en la ONU. En 1951 regresan los Embajadores de las grandes potencias a nuestro país: Staton Griffis, embajador estadounidense, John Balfour por Gran Bretaña y el francés Bernard Harion. Aunque no es hasta el año 1955 cuando se produce la entrada oficial en la Organización de las Naciones Unidas, el franquismo es aceptado en la FAO en 1950, en la OACI en 1951 y en la OMS y la UNESCO en el 52. Paralelamente a los acuerdos del *Plan Marshall*, España firma con el Vaticano el Concordato en agosto de 1953. Con este acuerdo culmina el proceso de estrechamiento de la relación entre Iglesia y Estado y comienza la etapa más fuerte del nacional-catolicismo. La población española ve como el Régimen recibía el pleno reconocimiento de la Santa Sede.

Una vez normalizadas las relaciones con el gigante norteamericano empiezan las negociaciones de los pactos<sup>66</sup>. El 26 de septiembre del 53 Franco firma con EEUU los acuerdos bilaterales que se basaron en asistencia económica, ayuda para la defensa mutua y de suministros de material de guerra. Con el segundo tratado España permitió la creación de las bases militares estadounidenses en las poblaciones de Torrejón de Ardoz, Zaragoza, Morón y Rota como pieza complementaria del dispositivo bélico norteamericano en torno a la URSS. Estas bases implicaban dos peligros para nuestro país: por una parte el riesgo de un accidente nuclear – como ocurriría en 1966 en Palomares – y el que España se convirtiera en un objetivo militar para la Unión Soviética. Si hubiera habido una guerra nuclear entre las dos grandes potencias, España hubiera salido gravemente perjudicada debido a su posición geográfica.

---

<sup>65</sup> Chan Gurney declara tras visitar España y reunirse con el general Franco en octubre de 1948 que: “*Quedé grandemente impresionado por el orgullo y la confianza del general Franco en su pueblo y su fe en la potencia militar española. Le informé que mi ilusión personal es el completo restablecimiento, en breve, de todas las relaciones entre España y las demás grandes potencias*”. *La Vanguardia*, 06/07/2003.

<sup>66</sup> Rafael Calduch Cervera. *Dinámica de la sociedad internacional*. Centro de Estudios Ramón Areces, 1993. P. 83

El total de la ayuda económica que recibió España con el *Plan Marshall* se puede situar entorno a 1.500 millones de dólares entre 1953 y 1963 y se basó, entre otros, en productos agrícolas, materia prima y maquinaria. Pero los acuerdos no sólo supusieron ayuda económica para España sino que obligaban al gobierno español a introducir medidas liberalizadoras dentro de su economía y a poner fin a la política económica autárquica. Se trataba de desmontar el aparato intervencionista que se había construido durante los años cuarenta.

El apoyo monetario que nuestro país obtuvo no hizo que se paliaran todos los males pero sí contribuyó a su reducción: los precios se estabilizaron en estos años y, como ya habíamos visto, se suprime definitivamente la cartilla de racionamiento. La ayuda americana no sólo trajo al país *mantas, queso, mantequilla y leche en polvo “regalo del pueblo americano” que se distribuyen en las escuelas y en los almacenes de la organización eclesiástica Caritas*<sup>67</sup> sino que trae el patrón de América y lo convierte en el modelo de la nueva sociedad. El director de cine Luis García Berlanga, coescribió con Juan Antonio Bardem y Miguel Mihura, *Bienvenido Mister Marshall* (1952). En la obra supieron retratar el aislamiento internacional al que estaba sometido el pueblo español y esa imagen que se tuvieron que hacer muchos españoles con la llegada de las ayudas económicas del *Plan Marshall*. En la película, una sátira de la situación española, se narra como una mañana se presenta en el municipio ficticio de Villar del Río – que en realidad fue un pequeño pueblo de las afueras de Madrid: Guadalix de la Sierra – un delegado gubernativo, el cual anuncia que va a llegar de un momento a otro una comisión del plan estadounidense. El alcalde del pueblo, un hombre bonachón y un poco duro de oído, al recibir la noticia, decide disfrazar a toda la población al más puro estilo andaluz, para sorprender a sus visitantes y de esta forma recibir mayor cantidad de dinero.<sup>68</sup>

En 1956, una vez amortiguados los efectos de la ayuda *made in USA*, de nuevo comienza la inflación lo que sería uno de los causantes de las huelgas de los estudiantes universitarios. Estos incidentes marcaron la aparición de una nueva generación que comenzaba a organizarse como oposición al régimen *sin que importara el campo en el que hubieran militado, ellos mismos o sus padres, durante la guerra civil. Además del grupo comunista, la Agrupación Socialista Universitaria se presentó el 1 de abril con un manifiesto que comenzaba con una insólita identificación: “nosotros, hijos de los vencedores y de los vencidos” y con el propósito, nunca antes oído, “de reconciliarnos*

---

<sup>67</sup> Eslava Galán, Juan. Óp. Cit. Pág. 101

<sup>68</sup> Para recibir a los americanos el pueblo prepara una canción, en su letra se puede observar la imagen que se tenía de los americanos: “*Los yanquis han venido,/olé salero, con mil regalos,/y a las niñas bonitas/van a obsequiarlas/con aeroplanos,/con aeroplanos de chorro libre/que corta el aire,/y también rascacielos, bien conservaos/en frigidaire/Americanos,/vienen a España/gordos y sanos,/viva el tronío/de ese gran pueblo/con poderío,/olé Virginia,/y Michigan,/y viva Texas, que no está mal,/os recibimos/americanos con alegría,/olé mi madre,/olé mi suegra y/olé mi tía.”/“El Plan Marshall nos llega/del extranjero pa nuestro avío,/ y con tantos parneses/va a echar buen pelo/Villar del Río./Traerán divisas pá quien toree/mejor corría,/y medias y camisas/pá las mocitas más presumías.”*

con España y con nosotros mismos”.<sup>69</sup> Las nuevas generaciones que no habían hecho la guerra salen a la calle.

Como ya habíamos visto a lo largo de los años cincuenta la producción mejora respecto al decenio anterior y se supera la miseria de la posguerra; sin embargo problemas como la inflación y el déficit comercial con el exterior, llevan al país a la bancarrota al final de la década. Para combatirlos y gracias al empuje del nuevo gobierno del 25 de febrero de 1957 – ejecutivo formado por el Opus Dei – y a los acuerdos estadounidense, se aprueba el *Plan de Estabilización* en 1959. Ya desde el año 1951 la política económica española había iniciado, bajo la influencia norteamericana, un giro moderadamente liberalizador. Sin embargo este pequeño soplo de libertad bancario se agotó pronto y ante el inminente colapso de nuestra economía se abordó, a instancias de los organismos mercantiles internacionales, el proyecto de liberalización y apertura monetaria de 1959. La estabilidad y la confianza que había traído los acuerdos con Washington se verían reflejados en el aumento del número de inversiones en territorio español.

Con el plan del 59 se sientan las bases de un nuevo desarrollo económico equilibrado y se produce la integración con otras economías. Las nuevas medidas financieras pasaron por las exigencias mundiales del Fondo Monetario Internacional, como la supresión de los cambios múltiples en el comercio exterior, la obligación de forzar la exportación y frenar el deseo de importación. En el marco interno se limitó el gasto total del sector público y el crédito al sector privado fijando un tope; se flexibilizaron los tipos de descuento e interés fijados por el Banco de España y se estableció un sistema de depósitos sobre las importaciones privadas. Tanto unas como otras trajeron un equilibrio que se manifestaría en el sector privado y en el público. Con la que fuera la mayor novedad del Régimen en materia bancaria en esta década, se iniciaría una política económica encaminada a la apertura exterior y a la modernización que vería sus claros resultados en la década de los años sesenta.

El 12 de mayo de 1953 el periódico ABC publicaba en su portada: “El aislamiento de España está terminando” según una crónica que el enviado especial en Madrid del rotativo estadounidense *Herald Tribune* había escrito. Y era verdad. Los nuevos aires entraban al país como una ligera brisa; aunque se tendrían que esperar a la década siguiente para poder ver las consecuencias. Pero es que algo estaba cambiando y con él nacerían nuevos hábitos sociales: la gente empezó a tomar coca-cola gracias a que el Gobierno permitió su distribución, en Barcelona se fabricó el primer coche Seat que sacó a los españoles de clase media a conocer otros ambientes y a disfrutar del fin de semana fuera de la ciudad. La mítica *Vespa* hace su introducción en nuestro país a mediados de la década. Su creador el italiano Enrico Piaggio la consideraba como un medio de transporte cómodo, de fácil manejo y barato. Nacida en 1946 en Roma, con su aparición en España diez años después, miles de unidades llenaron las calles de las ciudades. Un sidecar adaptado a la moto la convirtió en el vehículo ideal que sirvió para el transporte de toda la familia. También el celuloide la entronaría entre las estrellas en películas como la oscarizada *Un americano en París* (*An American in Paris*, 1951) de Vicente Minelli y por supuesto *Vacaciones en Roma* (*Roman Holiday*, 1953) de Willyam Wyler, donde Gregory Peck y Audrey Hepburn paseaban su amor a bordo de la mítica dos ruedas italiana.

---

<sup>69</sup> Santos Juliá. *Un siglo de España. Política y sociedad*. Marcial Pons. Colección Historia. Barcelona, 1999. P. 173

La cultura popular de los años cincuenta, eminentemente evasiva, viene marcada por el espectáculo. Cine, radio y tebeos pero también toros y fútbol. En la década anterior el máximo representante del toreo había sido Manolete que, con su repentina muerte debida al miura Islero en 1947, dejó un recuerdo difícil de llenar que ha durado hasta la actualidad. Durante la década de los cincuenta el arte del toreo siguió ofreciendo diversión a la sociedad española. Incluso es en 1956 cuando aparece uno de los iconos más representativos del país. Las bodegas Osborne llenan las carreteras con la mítica figura de su toro. Su silueta sigue siendo y será el acompañante del viajero por los caminos de la península. En los cincuenta el fútbol se define como la diversión popular que más espectadores congregaba. Todo el mundo hablaba de este deporte y es que en esta década se producen dos grandes fichajes que internacionalizan el deporte español: en 1950 el húngaro Ladislao Kúbala firmaba por el Barça; tres años después lo haría por el Real Madrid el argentino Alfredo di Stefano. La eterna polémica entre los clubs antagonistas estaba servida. Kúbala consigue cinco copas del Generalísimo para el equipo azulgrana mientras que Di Stefano llevó al club blanco a ganar ocho ligas y cinco copas de Europa. Tal es la popularidad del futbolista que el astro argentino se reinventa así mismo en varias películas. Protagoniza *Once pares de botas* en 1954 y *La saeta rubia* en 1956. El futbolista, modelo a seguir, se convierte en el film que lleva su nombre, en todo un ejemplo de deportividad para un grupo de chavales.

Y un fuerte apoyo para la extensión del deporte del esférico era la radio. Durante estos años las emisoras eran el medio futbolístico por excelencia. Su éxito era tal que incluso había aparatos alquilados dotados de una ranura para depositar monedas que permitía a las personas de menores recursos poder seguir su programas. Aquellos ciudadanos que no podían ir a los grandes estadios de fútbol se imaginaban a sus estrellas del esférico a través de las ondas. A ello contribuyó la modernización de las líneas telefónicas que enlazan los terrenos de juego con las emisoras y eran capaces de convertir a este deporte en la verdadera pasión de multitudes. Con *Carrusel Deportivo* programa dedicado al entretenimiento rey, los jugadores de fútbol se convierten en verdaderos héroes nacionales. La masa de espectadores se apasionaba los domingos por la tarde y miles de aparatos radiofónicos se encendían para escuchar el programa, no muy diferente de cómo ocurre hoy en día. Vicente Marco dirige el *Carrusel* para la cadena SER a partir de 1952. Y la respuesta del público a la estructura narrativa e informativa de *Carrusel Deportivo* – basada en conexiones en cadena por el territorio nacional y más de una decena de corresponsales interconectados y divididos estratégicamente por los campos del país–, no se hará esperar. El estilo directo, fresco y natural de sus redactores a pie de campo coincide con el desarrollo, lento pero constante, del aparato de radio emisor. Poco a poco la radio abandona sus hábitos sedentarios y el transistor va desplazando a la audiencia y lo convierte en un público móvil que además individualiza la escucha.

Las retransmisiones internacionales de partidos de fútbol eran exclusivas del Gobierno. Tanto la Selección española y copa de Europa eran emitidos por Radio Nacional de España. Locutores como Juan Martín Navas, Enrique Mariñas y sobre todo, Matías Prats Cañete hacían las delicias de los espectadores. Prats, el hombre de las gafas oscuras y el bigote cuidado, se convirtió en todo un símbolo. Su estilo directo de narración futbolística se unía a sus locuciones taurinas y a las de redactor y locutor de los partes del NO-DO. De entre los momentos más recordados del que sería la voz de los años cincuenta y sesenta, fueron las narraciones de los goles marcados por Zarra en el estadio Maracanã de Río de Janeiro el 2 de junio de 1950, durante el partido entre España e Inglaterra del Mundial de Fútbol de Brasil; y, por otra parte, el tanto que

consiguio Marcelino en el Bernabéu, en el partido que enfrentó en la copa de Europa de Naciones de 1966 a España contra la URSS.

Pero la radio no sólo era futbol, era también el espectáculo en directo del entretenimiento. La radiodifusión española supo trasladar lo que el cine hacía con sus actores a las ondas. El término anglosajón *Star system* comenzó a acuñarse en la segunda década del siglo XX cuando la industria cinematográfica americana descubrió que la raíz del éxito comercial de una película y los ingresos que de ésta se podían esperar, no eran producto del film, sino del personaje central de la película. Fórmula universal de comercio que rentabiliza los personajes en cualquier medio de comunicación, hay que verla siempre bajo las perspectivas de la época y del país donde se desarrolle. Y aquí la radio española de los años cincuenta encontró en sus locutores como Bobby Deglané –*Cabalgata fin de semana*–, o creadores como Sautier Casaseca, verdaderos filones de oro, ya que la popularidad que les otorga la aparición en los seriales de la época o en programas de referencia los convirtió en auténticos ídolos que, además daban dinero. Los locutores estrellas hacían locuciones de cara al público, se promocionaban en corridas de toros, participaban en campañas benéficas, eran entrevistados y firmaban contratos de publicidad con conocidas firmas de alimentos. Ello se correspondía con una mayor presencia en las emisoras diarias de las cadenas. *Cabalgata fin de semana* fue uno de los espectáculos radiofónicos más destacables de la radio española. El programa seguía el formato de emisora donde lo importante era el entretenimiento. Dirigiéndolo se encontraba desde 1951 Bobby Deglané. El chileno adoptado español estaba acompañado por María Ángeles Herranz en la presentación del programa. Su emisión, los sábados por la noche desde las diez y media de la noche hasta pasada la una de la madrugada. En él cabía todo lo que fuera espectáculo: entrevistas, música, concursos, humor, crítica literaria y cinematográfica y deporte. Tras su marcha, en 1958, el programa lo heredaría José Luis Pecker y su *Cabalgata* seguiría disfrutando de una envidiable audiencia a pesar del cambio. Un claro ejemplo del éxito que el mundo de las ondas tenía en los años cincuenta fue la película *Historias de la radio*, dirigida por José Luis Sáenz de Heredia en 1955. En la película Bobby Deglané se interpretaba a sí mismo mientras se sucedían tres historias que tienen como nexo de unión un programa de radio.

Dentro del espectro electromagnético de los años cincuenta también había cabida para las radionovelas. Seriales que heredan del folletín decimonónico un estilo narrativo propio, unos personajes que enganchan al espectador ahora se encarnaban en voces sugerentes y se les ponían música y efectos sonoros. Al igual que ocurría al leer los tebeos, ambos medios muy paralelos en muchos aspectos, la imaginación ponía el resto. Entre los programas más populares se encontraba *Lo que nunca muere*, dirigido por Sautier Casaseca. Guionista consagrado, escribió más de 1.200 argumentos para seriales radiofónicos durante tres décadas y fue además autor de más de setenta y dos novelas. Personajes desdichados, infortunios, grandes pasiones y amores desgarrados, cautivaron a toda una generación de españoles que se asomaban entre sus libretos. El serial trataba de una familia separada por la guerra civil que al final veía triunfar entre sus miembros la tolerancia y la comprensión.

Para la radio existía todo tipo de público y el infantil también tuvo su hueco. A finales de 1953 comienza la emisión de la saga de *Diego Valor* en Radio Madrid. Su audiencia fue creciendo hasta que el “Piloto del Futuro” fue el héroe radiofónico por excelencia. Y cuando llegó el momento saltó al cuadernillo de aventuras. El secreto del éxito de este serial no fue el tema elegido sino que supo hacerse un hueco entre las

ondas y convertirse en un serial para la juventud. A ello hay que añadirle el gran nivel técnico, sus efectos sonoros y la dirección musical bajo la dirección de Rafael Trabuchelli. Hay que recordar que hasta entonces los seriales eran casi todos dedicados a un público femenino y con la irrupción de *Diego Valor* el público infantil y juvenil masculino encontró un héroe. La cadena SER tenía los derechos para España de su homólogo inglés en la ciencia ficción: *Dan Dare*, piloto del espacio nacido de la mano de la revista *Eagle*.

De una duración de veinte minutos, los episodios estaban formados por la presentación, la lectura del reparto, la despedida y la publicidad. Debido a esta brevedad los guiones tenían una agilidad que el autor conseguía eliminando la voz del narrador y sustituyendo sus palabras con una pequeña introducción donde recordaba los hechos acontecidos en los episodios anteriores, fórmula que se utilizaría también en su formato tebeo. Pero el serial no se quedó sólo en la radio: tras tomar el camino de las hojas de papel todo un marketing lo impulsó a su alrededor, desde chocolates como las tabletas *Svylca*, “El alimento que tomaba Diego Valor en campaña” hasta juguetes, pasando por disfraces, representaciones teatrales, álbumes de cromos y discos de 45 revoluciones.

Repasando la cultura popular de estos años no podemos dejar de lado al cine. Como medio de comunicación recoge un impacto y a la vez un reflejo de la sociedad mucho más efectivo que el resto de medios populares de masas. Por los cambios que vienen aparejados con él hacemos un inciso un poco más profundo en su repaso durante estos años que en los otros aspectos populistas de la población. El cine sigue siendo en estos años el vehículo ideológico preferido del Régimen. Pero al igual que en otros aspectos de la cultura popular y del día a día se aprecia una ligera evolución. Del exterior se deja influir por los movimientos cinematográficos como el *neorrealismo* italiano que se iba conociendo poco a poco y que tuvo como hitos la celebración de dos semanas de cine italiano en 1951 y 1953; dentro del país hay que destacar la entrada en 1951 de José María García Escudero en la Dirección General de Cinematografía. Hombre de ideología católica liberal trajo consigo unas pretensiones modernizadoras que hacen que bajo su dirección se realicen películas como *Surcos* de José Antonio Nieves y *Esa pareja feliz* del dúo Bardem y Berlanga. Escudero ocupó el puesto como director general en 1951 pero un año más tarde lo abandonó por considerar que, por causa de la censura, no podía desarrollar su proyecto. Su labor la volvería a continuar en la misma Dirección general entre los años 1962 y 1968, nombrado por Manuel Fraga. Trabajó entonces en la protección del cine infantil, en 1963, y dos años más tarde puso en marcha el nuevo estatuto cinematográfico por el que se creaba la Junta de Clasificación, encargada de cuantificar la ayuda según el rendimiento en taquilla de la película. Pero su influencia se dejó notar aunque fuera sólo durante un año.

Esta década se encuentra marcada por el encuentro de dos generaciones de cineastas. Los que llevaban años trabajando y las primeras promociones de jóvenes con formación académica que salieron del Instituto de Investigaciones y Experiencias Cinematográficas, el centro oficial de formación. De este encuentro surge bajo la apariencia de la convivencia, el enfrentamiento de dos modos de hacer y plantear las historias cinematográficas: el cine artificial, de decorados acartonados y el realista, el que plasma los temas que vive la gente de la calle; de un cine histórico, folklórico y literario, se pretende pasar a un cine actual, crítico, testimonio de una sociedad que tiene problemas de todo tipo. Surgen revistas como *Objetivo* y *Cinema Universitario* que defienden el realismo en el mundo del celuloide, su compromiso testimonial y una

mayor altura intelectual. Los cineclubs, muchos de ellos propiciados por el SEU, se extienden como un pujante movimiento que desembocará en las conversaciones de Salamanca. Impulsadas por Basilio Martín Patino, se celebraron en mayo de 1955 y fueron un encuentro de profesionales provenientes de todos los sectores de la industria, de los organismos del Estado, de la crítica y el sector intelectual del momento. Se pretendió con este encuentro realizar un repaso a todo lo que se estaba haciendo en el cine español y lo que se había hecho desde la Guerra Civil, con el fin de hacer converger los distintos análisis en una propuesta que permitiera abrir nuevos horizontes creativos e industriales. En ellas se enuncia el famoso pentagrama bardemiano: “el cine español es políticamente ineficaz, socialmente falso, intelectualmente ínfimo, estéticamente nulo e industrialmente raquítico”.

Pero no adelantemos acontecimientos. En 1951, año en el que Europa se está transformando y se crea la Comunidad Europea del Carbón y del Acero (CECA) primer paso para la creación de la Comunidad Europea, el cine de referencia, el norteamericano comienza a exportar películas de ciencia ficción. A los espectadores se les asusta con todo aquello que desconocen: alienígenas, monstruos, robots y seres paranormales. En nuestro país se produce un encarecimiento de los costes de la construcción de decorados, aparecen las películas de mayor sensibilidad que permiten rodar en interiores y exteriores naturales y también hay un aumento del número de salas lo que trae aparejado un aumento del número de espectadores sobre todo por el bajo precio de las entradas. Aunque sean los años de Bardem y Berlanga también lo son de Ladislao Vajda y de Juan de Orduña. En el panorama del *star system* español aparecen nuevos galanes: Fernando Rey, Francisco Rabal, Fernando Fernán-Gómez, Lola Flores, Carmen Sevilla o Paquita Rico y sobre todo Sara Montiel y Joselito. El cine histórico se reviste de melodrama y de comedia rosácea con *¿Dónde vas Alfonso XII?* Que dirige Luis César Amadori en 1958 o con la anterior *Sangre en Castilla* de Benito Perojo en 1950 donde se retoma el tema de la independencia de la invasión napoleónica. En 1951 *Balarrasa* de Nieves Conde muestra el cine confesional. Ladislao Vajda lleva a la gran pantalla en 1954 *Marcelino pan y vino* que supondrá el arranque de un cine infantil y de niños prodigio. Joselito, el *pequeño ruiseñor* daría paso a las películas de Marisol y a las de Rocío Durcal en los años sesenta. Sara Montiel irrumpe con *El último cuplé* película dirigida por Juan de Orduña en 1957. Ambas estrellas, Montiel y Joselito, coinciden y expresan tanto dentro como fuera de la pantalla historias de ascensión a la fama, de orígenes de una sociedad humilde y de su reconocimiento artístico. También son años de cine policiaco con *Brigada criminal* de Ignacio F. Iquino en 1950 y *Apartado de correos 1001* de Julio Salvador. De cine negro aparece *Los ojos dejan huellas* de Sáenz de Heredia en 1952 y *Los peces rojos* de Nieves Conde en el 55. El cine de humor y refinado viene de la mano de Edgar Neville con *El último caballo* en 1950 o *La ironía del dinero* en 1955. La ambientación populista y la comedia urbana la traen films como la ya aludida *Historia de la radio* y las que dirige Pedro Luis Ramírez en 1956: *Recluta con niño* y *Los ladrones somos gente honrada* o el film de 1957 *El tigre de Chamberí*.

El cine más realista comienza con *Surcos* de Nieves Conde estrenada al inicio de la década, en 1951. El film ofrece una aproximación dramática y pesimista del problema de la inmigración, del éxodo campesino y sus duras condiciones de vida. La denuncia social la continúa *Esa pareja feliz* creada por Berlanga y Bardem en el mismo año. Esta producción marca la primera reacción ante el estado de las cosas tanto dentro como fuera de la pantalla. A partir de ella se producen dos maneras de hacer crítica social: una más populista – al estilo de Berlanga y luego Fernán-Gómez y Marco Ferreri – y una que roza el drama como hace Bardem.

Los acontecimientos históricos llevan a Berlanga a hacer *Bienvenido Mister Marshall* en 1952. Como ya hemos apuntado, el film es una sátira que muestra en clave de film folclórico, como un pueblo espera el afamado plan americano de ayuda. En ella aparece el reflejo de una sociedad que quiere abrirse al exterior en un momento histórico determinado. Berlanga continuará su carrera con una filmografía que se encamina hacia la crítica moral en clave populista en films como *Novio a la vista* en 1954, *Calabuch* en 1956 y *Los jueves, milagro* un año después, en 1957. El tono romántico y sentimental de sus personajes lo abandona el autor al realizar *Plácido* en 1961. La otra vía, la de Juan Antonio Bardem, acabaría de plasmar su personalidad en dos obras: *Muerte de un ciclista* en 1955 y *Calle mayor* en 1956. Otros ecos de *Esa pareja feliz* los recoge la filmografía de Fernando Fernán-Gómez en su faceta de realizador. *La vida por delante* dirigida en 1958 y *La vida alrededor* de 1959; en ambas se muestra una radiografía humorística de las penurias de la incipiente clase española se enfrenta al desarrollo económico propio de la siguiente década.

Sólo un detalle más, en 1959 mientras el coloso norteamericano estrena películas como *Rio bravo* (*Rio bravo*) dirigida por Howard Hawks, *Con faldas y a lo loco* (*Some Like It Hot*) del genial Billy Wilder, o la superproducción *Ben-Hur*, (*Ben-Hur*) bajo el mando de William Wyler, se lleva todos los Oscars; mientras que en Europa el italiano Federico Fellini con *La dolce vita* hace una crítica feroz a la sociedad burguesa y el cine francés abre las puertas a la *Nouvelle Vague* con *Los cuatrocientos golpes*, (*Les Quatre Cents Coups*) de François Truffaut y *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*) de Jean-Luc Goddard; en nuestro país se crea la *Semana de cine de Valladolid* que en su primera etapa fue llamada *Semana de Cine Religioso*. Y es que según la Comisión Episcopal de Ortodoxia y Moralidad en sus conclusiones generales, *los seglares tienen que ayudar a mantener la moral pública a través de una labor constructiva de formación de ambiente y aquellas personas, que por su profesión puedan influir en la opinión pública, deben de formar un sano ambiente moral; a la familia se le recomienda cursillos de cristiandad para poder ejercer una educación cristiana dentro de la misma*. España sigue siendo un país claramente religioso y esa herencia, le pese a quien le pese, se ve en todos los ámbitos de la sociedad. Al final, la década de los sesenta, traerá un aperturismo social y la economía de mercado será el nuevo modelo junto al sistema capitalista abandonándose la autarquía. Se producirá un intercambio: la emigración española de los pobres hacia Europa, (Alemania, Francia, Suiza y Argentina serían los principales países de destino) y la entrada de la riqueza de los turistas europeos bañarán las costas españolas. Serán otros años y nuevos valores pero los españoles seguirán teniendo la herencia del pasado.

### 2.2.2. La aventura se dinamiza

¿Cómo influyen todos estos cambios sociales, políticos y económicos en el objeto de nuestra investigación: el héroe del tebeo de aventuras? La primera consecuencia que trae consigo el aperturismo que se produce a mediados de la década, es que se suaviza el tinte ideológico que el tebeo llevaba consigo. El héroe de estos años es mucho más humano. Heredero de los protagonistas anteriores, con los que coexiste y se debate comercialmente, el personaje tiende a ser menos serio. El humor se introduce a través de personajes secundarios que acompañan al héroe en su devenir y que desdramatizan el conjunto de la acción. Las aventuras se siguen sucediendo en ambientes exóticos y en épocas remotas, la herencia del mito y de la aventura sigue siendo una constante en estas producciones.



El público, como ya habíamos visto, es una nueva generación que no ha hecho la guerra, que ha crecido con la posguerra pero que quiere salir hacia adelante y mirar al futuro. Las rencillas, aunque nunca se han olvidado del todo, van quedando atrás. Ahora hay que colmar las expectativas de los nuevos lectores. Y para ello surgen unos héroes mucho más dinámicos, que traen la diversión entre sus viñetas. Personajes que vendrán marcados sobre todo por el que se puede considerar como el tebeo más vendido y más famoso de todos los héroes españoles: *El capitán Trueno*, que con su nacimiento inaugura un nuevo modelo de héroe. Creado por Víctor Mora en la parte literaria, vio en 1956 su aparición en el panorama nacional. Pero no adelantemos acontecimientos<sup>70</sup>. Por ahora nos baste saber que el Capitán, como muchos de sus seguidores le llaman, marca un punto de inflexión en el mundo de las historietas españolas.



La pandilla del Capitán Trueno

Emulando a Trueno aparecen una nueva generación de héroes que son más abiertos, divertidos y que están menos absortos en sus misiones. Los nuevos prototipos coexisten con los anteriores, sobre todo con la creación de Manuel Gago, *El guerrero del Antifaz*, pero a semejanza de éste, el destino fatalista ya no marca sus acciones. Una de las diferencias básicas se sustenta en las relaciones que el nuevo héroe mantiene con sus

allegados y con sus enemigos. Tanto la novia del héroe como los ayudantes del protagonista son mucho más humanos, sonríen y tienen un talante más abierto. El nuevo ídolo no tiene que reconquistar una España o recuperar un nombre, su designio en la vida no es conseguir lo que le han arrebatado desde la cuna, sino arreglar de una manera altruista el planeta. Luchar por el bien en cualquier rincón del mundo, instaurar el orden donde sea necesario, ayudar al débil o luchar por la libertad; esos son las misiones pero ahora se hacen de una manera desprendida. Allí donde el usurpador o el traidor haga el mal, el héroe, eso sí, español, reconstituirá el bien volviendo de nuevo la paz. El hilo de la historia, en el fondo, sigue siendo la misma que las que se desarrollan en las historietas de los anteriores años. Lo que cambiaba era la forma de contarla.

El nuevo adalid ya no está tan obsesionado en la vida lo que le permite tener más y mejores relaciones con sus compañeros de aventuras. Y son precisamente estos colaboradores los que introducen el humor. El niño, el chaval con el que se identifica el pequeño lector, sigue formando parte del triángulo héroe-heroína-muchacho, personajes principales de la acción. Pero ahora su relación con el héroe es de estima pero no llega a mitificarlo. Sus relaciones se plantean más abiertas, el pequeño observa, participa en la acción pero no idolatra a su jefe ya que éste se encuentra en un plano mucho más cercano. Como bien apuntó Víctor Mora en una entrevista *El héroe solitario suele dar menos juego, a la hora de contar cosas, que dos o tres personajes entre quienes repartir*

<sup>70</sup> La obra de su creador Mora y de los dibujantes que hicieron posible esta obra se analiza en el capítulo número 4.3. *El héroe y la diversión. La humanización de la aventura.*

la acción.<sup>71</sup> Por eso, en la aventura, es muy importante la colaboración de todos los protagonistas. ¿Y qué mejor para combatir al mal que varios personajes en vez de un solo héroe? En este nuevo modelo de tebeos que, recordemos sigue cohabitando con los anteriores, aparece un nuevo concepto de pandilla. Como buen producto de masas, el tebeo es copiado hasta la saciedad, y esta variante en los personajes se duplicará en todos los géneros que aborda la temática de aventuras.

Aunque, eso sí, hay que recordar que el modelo de unidad estructural dentro de una acción que supone un grupo de amigos ya aparece en tebeos de aventuras de la década anterior. Aunque la mayoría de las historietas traen consigo a un personaje principal que vienen acompañado de un menor también hubo series que mostraban la variedad del acompañante robusto. Llegados a este punto podemos recordar la obra de Emilio Freixas, que ya en 1944 había creado la serie *El Capitán Misterio* para la efímera editorial Mosquito.



Tiempo después recalaría en la revista de Consuelo Gil *Chicos* donde, pese a protagonizar sólo cuatro aventuras, este capitán se convierte en uno de los personajes más famosos de Freixas. Acompañado por el también dibujante Ángel Puigmiquel, Freixas crea al *Capitán Misterio*, un justiciero encapuchado de hercúleo torso cuya identidad nunca fue revelada a los lectores y que aparecía acompañado en sus aventuras por su pareja de amigos: el ayudante fortachón simbolizado por el mulato Pancho y el joven adolescente personificado en la figura del avisado rubio Balín. También Manuel Gago había trasladado al ambiente selvático a dos de sus personajes *Richard* y *Bakutu* en la serie que llevaba sus propios nombres. El robusto Bakutu ayudaba y compartía las aventuras del expedicionario blanco en la jungla.

El nuevo modelo heroico que surge con la aparición del *Capitán Trueno* hace que el grupo de amigos en general salga hacer justicia pero de una manera mucho más

<sup>71</sup> Pérez Rodríguez, Ramón. *Los guiones de Víctor Mora*. Entrevista realizada a Víctor Mora. (Disponible en: <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Guionistas/Victor/Mora2.htm>). (Consultado: 24/09/2009)

amena. En la pandilla todos corren peligro por igual, el grupo comparte protagonismo y aventura. Los compañeros del héroe juegan un papel de apoyo en la acción, no actúan como secundarios porque tienen el mismo nivel de protagonismo que el jefe. Se reparten el trabajo, sobre todo a la hora de dar golpes o de liberar a los oprimidos. La pandilla aparece normalmente compuesta por el héroe, el pequeño, la heroína y el acompañante masculino que suele aparecer de contrapunto del jefe, tanto físicamente como psicológicamente. Cumplen una doble función, ayudar a llevar a cabo el lance (repartiéndose los golpes junto al protagonista) y canalizar el humor normalmente con su fuerza física o con sus palabras.

Además representan y proponen un nuevo tipo de público: el grandullón que, mientras impone el orden por su desmedida fuerza física, sueña con comer y satisfacer su estomago. Este gigante es una suerte de *Carpanta*, – la creación que Escobar llevó a cabo en 1947 y que, para muchos, es una mezcla entre el reflejo del hambre canina que muchos españoles pasaron en la posguerra y el pícaro de la



Bill, el grandullón de Aventuras del FBI

novela del siglo de oro español – pero con la valentía que corresponde a los aventureros que recorren el mundo. Personajes como Goliath, compañero incansable de aventuras del *Capitán Trueno*, la serie de Mora, es físicamente opuesto a su Capitán.

Grueso y de gran estatura tiene tanto humor dentro de su cuerpo como grande son sus espaldas. Pero antes de este famoso gigantón del tebeo español, la historieta ya había mostrado como un gigante podía dar esos duros golpes. En la serie creada por Alfonso Manz y dibujada por Luis Bermejo, *Aventuras del FBI* ya aparecía el modelo de ayudante, amigo grandullón. De género policiaco, *Aventuras del FBI*, se creó en 1951 por la editorial madrileña Rollán. Fue uno de los pocos tebeos de aventuras creados en la capital de España, ya que la mayoría se situaban en los núcleos editoriales de Valencia y Barcelona. De un tono más acorde estética y temáticamente con el tebeo de posguerra del tipo de *Roberto Alcázar* y *Pedrín*, la serie narra las peripecias de Jack



Hope un agente especial del Federal Bureau of Investigación norteamericano (F.B.I.). Junto a Hope se encuentran Sam Joe, un muchacho y Bill, el grandullón que con sus compañeros no da tregua a malhechores y rufianes que habitan el mundo del hampa y el crimen organizado. Esta serie refleja también la aparición de los primeros contactos con los embajadores estadounidenses en la americanización de los personajes, en el gusto por la cultura estadounidense, sobre

todo de su cine y en el abandono del héroe nacional.

El esquema de pandilla se repite durante series y años. Tal vez sea una de las más populares fuera *El Cachorro*. Creada por Juan García Iranzo en 1951 cuenta las aventuras de un joven llamado Miguel Díaz Olmedo, que primero fue grumete y



después capitán de navío y que deambula por los mares del Caribe en lucha permanente contra piratas y filibusteros en pleno siglo XVIII. Junto a él, sus inseparables compañeros como su fiel y forzado Batán.



El Jabato acompañado de su pandilla

Otro personaje que siguió el hilo de los acompañantes fuertes junto al héroe fue la serie de *El Jabato*. Nacida bajo la pluma de Víctor Mora en 1958 y dibujada por Francisco Darnís, la colección llevaba el sello del éxito que su editorial, Bruguera, estaba alcanzado con *El Capitán Trueno* desde hacía dos años. La pandilla de amigos en un principio estaba formada sólo por dos hombres y por una mujer. Jabato,

Taurus y Claudia. Bastantes números después se les unió el personaje de Fideo de Mileto. Ambientada en el siglo I después de Cristo, en el año 73, narra la historia de Jabato un campesino íbero que es convertido a la fuerza en gladiador pero que consigue escapar y huye por el mundo a competir contra la maldad y recorrer el mundo como un justiciero errante. Junto a él aparece su inseparable compañero Taurus, un gigante barbudo, leñador de profesión que le acompaña en todas sus aventuras.

Al igual que tras la guerra las colecciones se van sucediendo. No sólo se copian géneros, personajes o ambientes sino que aparece una nueva política editorial, mucho más agresiva que la que se había desarrollado hasta ahora. El tebeo en estos años es completamente industrial. Las grandes empresas imponen el producto debido a la gran aceptación con la que cuentan los personajes mientras que en muchos casos, el nombre del autor – tanto el guionista como el o los dibujantes – permanece en el anonimato. La consideración industrial del producto hace que el tebeo se distribuya en forma de cuadernillos apaísados con una frecuencia semanal o quincenal y que se dirija al público infantil con la máxima pretensión de obtener beneficios. Por lo tanto se convierte en un doble juego, el producto gusta al público al que va dirigido, el niño lo compra o bien lo presta o lo alquila; la editorial sabe que está teniendo éxito y cada vez saca más colecciones (dentro de los límites que legalmente puede hacerlo), haciendo crecer la popularidad del personaje y el público accede masivamente, dentro de sus posibilidades económicas, a él.

Desde un punto de vista administrativo las empresas siguen bajo las condiciones generales para la obtención de permisos de publicación. Pero muchos tebeos dejan de ser folletos y logran poder editar como otros de su competencia. Los núcleos se centraron casi exclusivamente en Valencia y en Barcelona, dejando a pequeñas editoriales en Madrid que sacaban productos con los que competir. Precisamente la rivalidad entre empresas por sus productos es una de las características de este periodo. El ligero ascenso económico durante la década de los cincuenta, influido por las ayudas americanas y la apertura al exterior, hicieron que junto a la popularidad que tebeos como *El guerrero del antifaz* había tenido desde su nacimiento, se sumara al producto como elemento de diversión. La suma de estos factores hace que las industrias del cómic pasen de ser empresas de carácter artesanal a grandes compañías industriales, particularidad esta, que en los años sesenta afectará a todas las editoriales.

Sin embargo la industrialización de los modelos editoriales trae aparejado un empobrecimiento de los temas y contenidos. Las rémoras y copias se suceden pero

ahora a nivel industrial, la feroz competencia de los trabajos hace que se agoten los contenidos y modelos iconográficos hasta ser una de las causas de la caída del tebeo de aventuras en los años sesenta. Con la copia aparecen pequeñas editoriales que tiran los precios y sacan productos de mediocre calidad; por lo que las grandes editoriales no pueden subsistir con un solo título y empiezan a sacar cada vez más series al mercado inundándolo de héroes y de intentos de nuevas fórmulas de éxito. Este es el caso de la editorial *Bruguera*, la antigua empresa familiar *El gato negro*, creada en 1939 y que tras el conflicto había luchado por sacar al mercado géneros que gustarán y le otorgaron éxitos. Simulando a *Hispano Americana de Ediciones* utilizó el cuaderno de aventuras norteamericano, del que cogió formato y temas, pero utilizó dibujantes nacionales.

Sería olfato editorial o suerte, el caso es que la compañía catalana comenzó a lanzar unos modelos de héroes todos cortados bajo el mismo estándar con el nombre de *Colección Dan*. Siguiendo a la obra de J.G. Irazo *El Cachorro*, se encontraba la serie que daba nombre a la colección: *El Inspector Dan*. Lanzada en 1952 en forma de cuaderno apaisado, las aventuras de este policía ya se publicaban entre las páginas, primero de la revista de la propia editorial, *Pulgarcito* (1947), el semanario de humor, donde Rafael González – el director– junto a Francisco González Ledesma en el guión y a Eugenio Giner – la mayoría de las veces el ilustrador pero no siempre – introducía el



miedo y el misterio en el Londres de la época; y posteriormente en la revista *El Campeón* (1948). Otro éxito de la editorial catalana aparte de la mítica colección de *El Capitán Trueno* sería *Vendaval*, *El capitán invencible*<sup>72</sup>. Estrenada poco antes que *Trueno*, este serial de ciencia ficción se encontraba firmado por Víctor Mora y perfilado en el dibujo por Antonio Bernal. Siguiendo la

línea del americano *Flash Gordon*, *Vendaval* era la continuación de otro héroe también realizado por los mismos autores *El capitán Robles* que no tuvo demasiado éxito. Con estos personajes Bruguera impuso un lenguaje y unas características propias del héroe en todo el panorama del tebeo de la época.

<sup>72</sup> *Vendaval* nace en paralelo a otras series de ciencia ficción como es el caso de *Diego Valor*, la creación radiofónica que había dado sus pasos en el tebeo en 1954 bajo el sello de la editorial Cid con 168 números y después en una segunda etapa en 1957. Sus autores. Enrique Jarnés Bergua (Jarber) y los dibujantes Adolfo Álvarez Buylla, Braulio Rodríguez (Bayo) y Francisco Fernández-Zarza (Jano). También lo haría con *Mundo futuro* de Boixcar para la editorial Toray en 1955 o en 1958 con *El Aventurero del Espacio* de la editorial Marco dibujada por Ripoll y escrito el guión por Tomás Marco.

Un caso curioso a la hora de ver las influencias históricas en el tebeo de los años cincuenta son las series que salieron de corte bélico. De entre las numerosas historietas que nacen por la influencia de los conflictos bélicos, cabe destacar la serie de *Hazañas Bélicas*. Creada por Guillermo Sánchez Boix, Boixcar, para la editorial Toray en 1948, la serie constó de veintinueve cuadernos auto conclusivo en su primera etapa. Sin embargo fue la continuación y su reedición a partir de 1950 cuando realmente la colección empezó a tener éxito figurando pocos meses después entre los comics más vendidos de España. En su segunda época, 1950-1958, tuvo 321 números semanales y ordinarios, más uno extraordinario, ocho almanaques y otros diez más publicados posteriormente a 1958. Como el nombre indica las historias están ambientadas en plena conflagración.



La serie de Boixcar se basó en una obra anterior de Jesús Blasco publicada en 1948, *Episodios de guerra*, una efímera colección de tres números, basada en grandes hechos históricos de la II Guerra Mundial. Boixcar supo tratar con un gran detallismo las máquinas de guerra, elemento que era lo que más llamaba la atención de sus seguidores. En las portadas reproducía de una manera minuciosa fotografías reales de la guerra. De guión bastante consistente y de diálogos bien estructurados, la calidad de su dibujo era muy buena a pesar de estar realizada en blanco y negro sin tramas mecánicas. El comienzo de la serie está influido por los acontecimientos históricos del momento: el golpe comunista de Checoslovaquia o el bloqueo ruso de Berlín. Pero en su segunda etapa, aunque la serie se basó principalmente en la II Guerra Mundial, también hizo referencia a acontecimientos contemporáneos a su publicación, especialmente a la guerra de Corea y al conflicto de Indochina. Así Johnny Comando, uno de los protagonistas que de vez en cuando salían entre sus viñetas, aparece como un soldado norteamericano hijo de unos inmigrantes españoles, que va a combatir en el conflicto coreano. Aunque el conflicto bélico español no se reflejó nunca lo que sí hizo fue publicar cuatro números dedicados a los combatientes de la División Azul: *Vista, suerte y al toro* (nº 106, 1954), *Sinfonía en rojo y azul* (nº 107, 1954) *Un español en Rusia* (nº 118, 1954) y *El cerco de Leningrado* (nº 121, 1954). Precisamente esta cercanía al contexto histórico hacía que los dibujos de Boixcar tuvieran que ser fieles a la realidad: armas, uniformes, tanques o trincheras, los anacronismos como se producían, en otras series, no tenían cabida. Una nota curiosa que ponía esta serie es que en ella se puede detectar al héroe anónimo. No era una colección de personajes fijos sino que en cada número aparecían dos o tres personaje completos con protagonistas distintos para cada uno de ellos. También la acción podía saltar de un país a otro: Alemania, Francia, Inglaterra, Rusia, Corea...

Durante estos años muchos son los productos que se publican. Los héroes son variados pero siguen manteniendo el parecido físico y en parte, psicológico, ya que siguen heredando el liderazgo y la españolización de los protagonistas de la década anterior. Como hemos visto tanto en las relaciones entre los personajes como en la humanización del carácter cambian. La aventura compartida en la pandilla da más juego e introduce más caracterizaciones psicológicas con las que identificarse. La mayoría de las series mantienen al prototipo español como héroe, ya sea en nuestro país como allende de las fronteras, el héroe siempre deja la impronta del carácter latino por donde

vaya. Las reminiscencias son españolas tenga un nombre extranjero, batalle en Corea o viva en Venus y luche contra el gran Mekong. Siempre hay que recordar que España, en esos años, sigue teniendo un régimen político que no es democrático y que existen unos filtros de censura a través de organismo administrativos; sin olvidar la propia autocensura que los autores, guionistas o dibujantes, se auto imponían y por supuesto estaba la coletilla final de las editoriales.

Los cincuenta representan la edad de oro del tebeo de aventuras español. El desarrollo de la economía de posguerra hacia una más evolucionada – aunque siguiese siendo precaria en comparación con otras épocas o países del mismo entorno – o las ganas de alcanzar un futuro diferente al de las miserias de la posguerra, la aparición de un público nuevo, creado por una generación que no habían participado en el conflicto bélico, hace que nuestro objeto de estudio, el héroe del tebeo de aventuras, se multiplique. Las editoriales ven un filón en los productos y hacen que el número de héroes aumente; las condiciones de vida han dado un paso adelante y existe más público potencial que lee y sigue a los protagonistas. Los años anteriores han creado un hábito de consumo popular que, sin otras vías de ocio, los ciudadanos continúan consumiendo. No existe un corte radical entre la mentalidad de una década y la otra sino de continuación y lo mismo le pasa al tebeo. La Guerra Civil sí que creó una frontera en la que muchas cosas cambiaron pero el paso de la década de los cuarenta a los cincuenta es simplemente la continuación lógica de una sociedad y de los productos que la conforman. Por eso el héroe sigue teniendo entre sus acciones una fuerte influencia moralizante de la religión católica y una concepción del liderazgo basada en su fuerza física. Sin embargo es en este punto donde el protagonista comienza a tener un punto de inflexión. El individuo sigue tomando la iniciativa pero deja a sus compañeros del grupo participar de la acción más comúnmente. El líder sigue teniendo don de gentes y por supuesto don de mando, tiene autoridad con la que impresiona a sus seguidores; es fuerte, gana las batallas y es rápido en la lucha, continúa siendo una especie de superhombre que no le teme a nada ni a nadie, que siempre sale victorioso y que no sufre. Es el modelo en el que el pequeño pone sus ojos. Sin embargo su sentido de la justicia ya no es el mismo, ahora el motivo que le incita a la acción no es un desclasamiento como le puede ocurrir a otros personajes sino simplemente son las ganas de buscar aventura y de conocer mundo o el desarrollo de su propia profesión. El modelo de jefe que nace a partir del *Capitán Trueno* es un líder que piensa como una persona de acción y que actúa como una que piensa. Este personaje es la evolución del anterior, con el mismo tono de violencia entre sus escenas pero más comprensible y agradable, sonríe y se toma la vida más en broma, no obstante el aperturismo social que comienza a darse en estos años se tiene que notar entre las viñetas.

El concepto de luchador que nació en 1943 con *El Guerrero del Antifaz*, este guerrero indómito que se enfrenta a un pueblo de herejes, es una figura que alcanzaría un eco muy especial en la España del aislamiento y de la autocracia. Su reflejo se vio en muchísimos otros personajes que durante buena parte de los siguientes años copiaron modelos y fueron evolucionando hasta nuevos prototipos. Sin embargo para el lector de los sesenta la historia funcionará de manera distinta, de ella quedará un prototipo de valentía, un halito de misteriosa identidad. Así las principales series sufrieron un importante desarraigo y se fueron distanciando del sustrato social e ideológico en el que fueron concebidos. El lector, veinte años después, pensaba de otra manera. Pese a ello hubo series que vieron su finalización bien entrada los años setenta incluso. Y si no que se lo recuerden al detective Roberto Alcázar y a su acompañante el joven Pedrín, que

desde finales de 1939 hasta 1976 estuvieron intentando imponer el bien y deleitando a sus seguidores.

### 2.2.3. La acción estatal de la censura sobre el tebeo

La censura en la España franquista fue determinante para el tebeo. El cómic, una de las artes más atractivas, donde todo lo que se quiera se puede insinuar, sugerir y mostrar, o, en su defecto, tapar, sufrió durante años recortes de sus viñetas que se tradujeron en alargamientos de vestuario e incluso en el borrado de armas y de disparos. La primera consecuencia que trajo la condena institucional al tebeo se reflejó en la traducción de material extranjero. Si antes del conflicto bélico editoriales como Hispana Americana de Ediciones importaba bastantes series sobre todo estadounidense, en estos años el material extranjero se vio sometido a una censura que hacía que la traducción de estos cómics fuese compleja porque los escotes se tenían que subir, los calzones alargar y el diálogo modificar, así que resultó más sencillo hacer directamente los tebeos en España de acuerdo con las normas no escritas. Las directrices morales, sobre todo en materia religiosa, hicieron que hubiera una contención, incluso prohibición, de algunos temas considerados inmorales o contradictorios con los nuevos ideales. Hay que tener en cuenta que son años donde las mujeres van a misa con velo y misal. En los que el Cardenal Segura, desde su archidiócesis de Sevilla, hace su peculiar cruzada contra la moral y decreta excomuniones a aquellas personas que asisten a espectáculos de revista en el que las mujeres aparecen medio desnudas y critica a aquellas parejas que bailen agarradas. Años en los que las asociaciones católicas consideraron inmoral el estreno de películas como *Gilda*<sup>73</sup> o donde los españoles tenían por santo al Papa Pío XII que trabaja dieciocho horas al día y que dormía tan sólo cuatro sobre una dura cama de hierro.

A esta censura se sumó la política autárquica que durante casi veinte años se había difundido por la península ibérica. El resultado de la dificultad de poder trasladar el material extranjero a la moral española y de la autosuficiencia que el gobierno predicaba no sólo en materia económica, fue, como ya habíamos visto, el nacimiento de la generación de guionistas e ilustradores que durante años firmaron lo mejor, y lo peor, de las series de tebeos españolas. Toda una familia de artistas del tebeo español de oficio – el mejor ejemplo la familia Gago – que se fueron curtiendo a través de innumerables páginas hechas a un ritmo frenético, la mayoría de las veces mal pagados y bajo el control de las editoriales que pedían cada vez más para poder sobrevivir entre la competencia y convertirlo en un producto claramente industrial.

Tras la guerra uno de los problemas que tuvo la industria editorial y por lo tanto el tebeo y la historieta en general había sido el problema de los permisos de edición y la clasificación de los productos. En 1946 la *Vicesecretaría de Educación Popular de F.E.T. y J.O.N.S* se transformó en la *Subsecretaría de Educación Popular*, dependiente del Ministerio de Educación Nacional. Las empresas editoriales habían reemprendido sus actividades anteriores a la guerra y el número de productos, fueran folletos o publicaciones periódicas, había aumentado considerablemente en una década. Las

---

<sup>73</sup> La producción estadounidense *Gilda* protagonizada por la sensual Rita Hayworth junto a Glen Ford fue realizada en 1946, sin embargo no sería hasta 1948 cuando se estrenara en nuestro país. Su director Charles Vidor, supo crear a una mujer sensual y femenina y envolverla en un ambiente de cine negro. El icono que Gilda crearía podría verse en muchas mujeres de tebeos de estos años, eso sí, siempre representando a féminas malas, alejadas de la moral imperante, pero por eso mismo mucho más atractivas que sus buenas competidoras.



editoriales, unidas a las recientes constituidas, formaban la base de la infraestructura necesaria para la masificación del tebeo y concederle un marcado carácter industrial. A esta evolución del mercado editorial se le sumó el cambio en las administraciones que los controlaban.

En 1951 se crea el Ministerio de Información y Turismo dirigido por Gabriel Arias Salgado, católico integrista, licenciado en lenguas clásicas. Revistas y publicaciones pasan a depender de la *Dirección General de Prensa*. La principal consecuencia que trajo el nuevo gobierno del 18 de julio de 1951 y la creación de este ministerio fue, en materia editorial, la simplificación de los trámites para las autorizaciones de obtención de permisos de edición. Ello se tradujo en el nacimiento de un gran número de series en un ambiente comercial de feroz competencia.

El 21 de enero de 1952 se constituye la *Junta Asesora de la Prensa Infantil* que tenía una responsabilidad directa sobre la existencia, contenido y el futuro de los tebeos. Pero pese a que existía esta junta la censura en esta década era todavía una autocensura por parte de los editores que, mientras que no se tocasen temas políticos o religiosos, realmente no se ejercía. Con esta junta se empiezan a marcar las líneas legislativas que después se desarrollarán. Su acción se complementó con las *Normas sobre la prensa infantil*. En ellas se clasificó por primera vez la edad de los lectores en dos grupos: de seis a diez y de diez a catorce años y se marcaba todo aquello que debía prohibirse y que aplicarse.<sup>74</sup> Entre las prohibiciones que debían de aplicarse a los menores de seis años se encontraban todos aquellos cuentos o *historietas que trataran con realismo excesivo o impropio la relación de los sexos*, así como aquellos *cuentos en el que el amor sea tratado sin la conveniente idealidad o delicadeza*. También hacía referencia a la autoridad de los adultos así en la prohibición nº 10, se vetaba a aquellas *historietas o cuentos en los que quede mal parada la autoridad de los padres, maestros, sacerdotes y, en general, las personas mayores*. Así mismo se prohibían las historietas que pusieran en ridículo la vida familiar.

Para la segunda clasificación, los lectores entre diez y catorce años, las prohibiciones más llamativas desde el punto de vista moral, eran las relativas a aquellas *descripciones que pudieran excitar a la sensualidad y las novelas policiacas en las que se exalte el odio, la venganza y en la que aparezca atrayente la figura del criminal. Asimismo las ilustraciones terroríficas o indecorosas*. La figura paterna y el desprestigio de la vida familiar o de la autoridad de los maestros también se recogían, así la prohibición nº 1 rezaba que se vetaban los temas *que van en desprestigios de la autoridad de los padres, maestros, de las autoridades civiles o de la Patria*. También todo aquello que *atente a los principios de fundamentales del Movimiento Nacional, al concepto de vida y de la historia que debe de tener todo lo español*.

En estas directrices también se daban criterios sobre como redactar, así se recogía que *la redacción se ajustará siempre a la más pura y estricta gramática castellana, evitando cuidadosamente las expresiones y giros extranjerizantes y los modismos impropios de un conocimiento elemental de nuestra lengua*”, además *los textos de las publicaciones infantiles deberán de ser claros y de tamaño adecuado, de modo que no constituya esfuerzo visual su lectura*.

Estas normas se complementarían con el decreto publicado el 24 de junio de 1955. Con ellas se regulaba de manera oficial la categoría, características y público al que iban

---

<sup>74</sup> Jesús María Vázquez. *La prensa infantil en España*. Doncel, Madrid, 1963. P. 75

dirigidas las publicaciones de historietas. Este texto refundía y perfeccionaba las disposiciones legales anteriores manteniendo la línea directriz de las prohibiciones y de los consejos ya analizados. De los catorce artículos de los que consta este ordenamiento el primero establecía que *las publicaciones infantiles deberán de adaptar los textos y gráficos a la especial psicología de sus lectores, cuidando de acentuar el debido respeto a los principios religiosos, morales y políticos que fundamentan el Estado Español*. En el artículo 2º se precisaba el ámbito de actuación, así se incluían folletos y fascículos, tuvieran o no ilustraciones y fueran publicaciones periódicas o no. De la misma manera se incluían los cuadernos gráficos, los álbumes de cromos, los suplementos infantiles y todas aquellas publicaciones que no tuvieran carácter estrictamente docente y estuvieran dirigidas a un público infantil y juvenil.

Los productos se diferenciaron en función del público al que iban dirigidos. Así el artículo 4º los dividía en “revistas infantiles”, para niños y niñas y “revistas para los jóvenes” donde estaban catalogadas las destinadas a adolescentes de sexo masculino. Para las jovencitas se encontraban las “revistas juveniles femeninas”.

En cuestión editorial, solo podrían publicar las revistas infantiles autorizadas oficialmente, con carácter periódico y que estuvieran inscritas en el Registro correspondiente; además dicho número debía de aparecer en la portada junto a la calificación sobre la edad del lector. En el artículo 7º se planteaba la existencia de un nuevo Registro, el de los editores. Estos debían formar una Sociedad pero ésta debía de ser de carácter nominativo, de esta manera el poder público español podría conocer por quiénes estaba manejada la empresa. Así el director de la misma debería de ser español, cabeza de familia, gozar de plenitud de sus derechos civiles, no haber sufrido condena y tener su nombramiento aprobado por la Dirección General de Prensa.

En este decreto también se planteaba la formación de la *Junta Asesora de la Prensa Infantil*. La misma estaba formada por un representante de la Comisión Episcopal de Ortodoxia y Moralidad; dos del ministerio de Educación Nacional, cuatro vocales cabezas de familia o personas de reconocida competencia en la materia, el Director General de Prensa, que haría de Presidente y el Director General de Información, que lo haría de Vicepresidente de la Junta. Nueve vocales en total que representaban a los estamentos de la Iglesia y del gobierno a través de los ministerios de Educación y el reciente creado de Información y Turismo.

Pero es el reglamento sobre *Ordenación de las Publicaciones Infantiles y Juveniles*, aprobado por Consejo de Ministros del 24 de junio de 1955 el que realmente cierra las bases legales y complementa a la legislación anterior. En sus 57 artículos se regulan de nuevo los conceptos y clases de tebeos e historietas, el contenido y el público al que van destinados, los Registros y los requisitos para poder publicar, las orientaciones a las que han de estar sometidas las publicaciones. Y se añaden dos elementos nuevos: la figura del censor y la regulación a la que se ven sometidos los productos extranjeros.

La nueva Ordenación dice en su artículo 5º que aparte de que las empresas editoras de publicaciones infantiles debieran de estar inscritas en el Registro de la Dirección General de Prensa también lo tenía que estar el Director de la publicación en el Registro Oficial de Periodistas y debía de tener un certificado de aptitud que acreditara su especialización en esta materia. Desde un punto de vista moral volvía hacer hincapié en los aspectos morales, religiosos, psicológicos, educativos y patrióticos de los tebeos. Cabe destacar la consideración moral sobre la violencia ya que a partir de

aquí muchas viñetas y héroes se vieron obligados a reducir la carga de crueldad que en cierta forma hubieran llevado implícita, uno de los elementos que más atractivos hacían a los personajes. Se daban unas normas para combatir el odio, la agresividad o la venganza que aparecían en los relatos policíacos y de aventuras ya que, según palabras de Jesús María Vázquez, escritas en 1963:

*“Uno de los más característicos males de la Prensa Infantil es esta constante incitación y enseñanza de todas las malas artes de los bajos fondos de las grandes urbes. Esta constante visión de robos, asesinatos, suicidios, fraudes, etc., producen en el niño y adolescente un impacto sumamente pernicioso, que la ley española está resuelta a atajar”.*<sup>75</sup>

La parte técnica, artística y literaria también tuvo cabida en este ordenamiento. En el artículo 18º se intentaba defender a los niños de los dibujos grotescos, de mal gusto o carentes de belleza. En cuanto a una de las novedades, la importación de publicaciones extranjeras, se ocupaba el título IV. La Junta debía de controlar estas publicaciones ya que poco a poco se fueron introduciendo en España sobre todo a través de las importaciones que la editorial mexicana Novaro hacía, y que en la década siguiente ocuparía un buen trozo del pastel dentro del mercado de las publicaciones infantiles. Desde la Junta, ya en el año 1955, se hacía extensible la idea de que cada vez estaban apareciendo más publicaciones extranjeras y que los criterios de orientación moral y las normas que se estaban intentando aplicar a las publicaciones para jóvenes desde el año 1951, no se podían adaptar a estos folletos. Sin embargo sí que era posible llevar un riguroso control de la entrada que sólo permitiera la circulación dentro del territorio nacional de aquellas revistas que no fueran en contra del Reglamento español. Por ello, y como se recogía en el artículo 20º de la citada Ordenación, las publicaciones extranjeras debían de pasar un filtro de presentación de cada número o título en las oficinas de consulta. Estas serían selladas y sería la Junta Asesora la que propondría la aceptación o la denegación del permiso de importación, de su circulación y de su venta. Otro de los puntos que sobre el material extranjero se hacía era la obligación por parte de los editores de no incluir en cada publicación más del 25 por ciento de original literario o de planchas de ilustración de procedencia extranjera. Como vemos, aunque en esta década existe cierta apertura al extranjero y se intenta salir del encierro que había provocado la postura del Régimen tras los conflictos bélicos, administrativamente continúa el intento de controlar todo tipo de publicaciones, incluidas las extranjeras.

La figura del censor aparece regulada por el Título VI, llamado *Inspección de las publicaciones infantiles*. Según reza se constituía un amplio equipo de personas *expertas en tema de moralidad y religión*, que eran las encargadas de resolver las consultas previas y las pruebas de las publicaciones infantiles antes de ser puestas en circulación. En su artículo 32º se planteaba que *Ninguna publicación infantil podrá ser puesta en circulación si las pruebas de su texto e ilustraciones no han sido previamente autorizadas*.

Por último apuntar que este ordenamiento reducía la presencia de los miembros de la Junta Asesora de nueve a siete, desapareciendo los cuatro vocales que estaban representados por los cabeza de familia o por personas de reconocida competencia en la materia. La nueva composición le otorgaba más importancia al Ministerio de Información y Turismo ya que cuatro de los miembros que formaban parte de la misma eran de este ministerio, el resto pertenecían a la Comisión de Ortodoxia y Moralidad y

---

<sup>75</sup> María Vázquez, Jesús. Óp. Cit. P. 87

los otros dos al Ministerio de Educación Nacional. Hasta el nombre de la junta cambió, de denominarse *Junta Asesora de la Prensa Infantil* pasó a llamarse *Junta Asesora de las Publicaciones Infantiles*.

Continuando con el entramado legal, el siguiente paso tuvo lugar en 1962 con Fraga Iribarne cuando fue nombrado Ministro de Información y Turismo. Fraga firmó la Orden Ministerial que regulaba la creación de la Comisión especial prevista que se llamará *Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles*, más conocida como el CIPIJ. Esta junta de nuevo trataba de asesorar y de orientar a los profesionales del sector: escritores, dibujantes, redactores, editores, a través de las *Instrucciones para la Orientación de las Publicaciones*. Resultado de su labor, como recogió la propia Comisión en un estudio realizado en 1967<sup>76</sup>, fue la desaparición de títulos negativos, el control de todos los existentes, así como el de los extranjeros importados, la aplicación estricta de las Normas, la purificación de la temática, el mejoramiento de las formas estéticas y la programación de publicaciones nuevas que alcanzaran el nivel de calidad considerado óptimo. De esta manera se impulsó la mejora de las publicaciones existentes para que se adaptasen a la psicología de sus lectores.

Como admite Antonio Martín<sup>77</sup>, la creación de esta comisión supuso el paso definitivo en el control estatal de los tebeos españoles. Así se empezó a controlar la autorización de nuevos títulos, el permiso para editar los números extras, los cambios de contenido en una nueva colección, los permisos de importación y de circulación de las publicaciones extranjeras. Si bien la mayoría de estas autorizaciones ya estaban reguladas con las sucesivas normas, decretos y con el ordenamiento de los primeros años cincuenta, ahora los editores, que estaban acostumbrados a un laxo control de la censura, se enfrentaban a un equipo técnico que había profesionalizado su función como gestor de la ortodoxia. Este control estricto se endurecería todavía más a partir de 1964.

En el estudio del año 67 de la CIPIJ se analizaba los tebeos y su acción sobre el pequeño desde que comenzaran a editarse historietas tras la guerra y hasta esos años. En ese repaso, la comisión planteaba que en los 57 artículos que se encontraban en el ordenamiento del año 55, se trataba de plantear los cauces que habían de seguir la prensa para menores, tanto la nacional como la extranjera que pretendía difundirse en España. La propia comisión reconocía que lamentablemente estas normas no se aplicaban apenas y que se cumplían sin ningún entusiasmo. En su preámbulo se habla del incremento de publicaciones como uno de los fenómenos de mayor interés sociológico de la vida actual. Tenían una importancia transcendental que suponía “*una ordenación legal que garantice la recta orientación religiosa, moral, política y cultural de la misma*”. Se pretendía “*que las publicaciones juveniles en vez de constituir un peligro de deformación y desequilibrio para la mente del niño y del adolescente*” significasen “*una valiosa ayuda en su desarrollo moral e intelectual, sin perjuicio de su legítima misión recreativa*” para la tan “*fundamental importancia en la formación de las nuevas generaciones para el futuro de la patria*”.

Es por tanto a partir de estos años cincuenta cuando las publicaciones son sometidas a un control mucho más férreo por parte de las administraciones públicas. Pero este hecho no ocurría sólo en España. Fuera de nuestras fronteras la Guerra Fría

---

<sup>76</sup> VVAA. Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles. *Prensa Infantil y juvenil. Pasado y presente*. Madrid 1967. P. 42

<sup>77</sup> Martín, Antonio. 2.000. *Apuntes para...* Óp. Cit. P. 190 y ss.

vive su etapa más virulenta y toda una ola de puritanismo sacude la principal factoría de entreteniendo: los Estados Unidos. Al igual que ocurriera en el campo de la cinematografía el cómic encuentra su propio código de conducta. En 1954 aparece en las librerías el libro *La Seducción del Inocente*, del psicólogo Frederick Wertham, que proclama la perniciosa influencia que los comics ejercen sobre los niños; según este autor el cómic es el vehículo que empuja al pequeño hacia la violencia y la delincuencia. El libro tiene una enorme repercusión, y sirve como apoyo definitivo a sectores de la sociedad de carácter conservador como asociaciones de padres cristianos y predicadores religiosos, para achacar a la narrativa dibujada la culpa de la educación y del comportamiento de los jóvenes. Por ello, y siguiendo la estela del cine con su famoso Código Hays aplicado en el celuloide desde 1934, se crea todo un proceso de autocensura con unas normas de obligado cumplimiento. Este nuevo modelo de filosofía editorial aconsejaba a cada editor el autocontrol y la autocensura. El denominado Comics Code incluía entre sus obligaciones un comportamiento estereotipado de los malos y buenos, así como que las fuerzas del orden nunca podrían mostrarse de forma negativa que indujese a criticar su labor y los criminales siempre recibirían su merecido castigo al final de la historia. Se le otorga mucha importancia a la unidad en la familia y ésta debía de representarse desde puntos de vista moralmente positivos. Las portadas de los cómics no llevarían palabras como terror, horror, crimen y todas aquellas que puedan herir la sensibilidad de sus jóvenes lectores. Además la homosexualidad o la drogadicción nunca se mencionarían en los argumentos de las viñetas para que no pudieran contribuir a fomentar el vicio entre la juventud. Terminada la segunda gran guerra, era hora de poner a la familia como uno de los pilares básicos de la sociedad y la pureza de la mente empezaba en la infancia y por ello había que controlar todo lo que los jóvenes lectores leyeran.

La censura en Estados Unidos había estado regulada desde la aparición de los cómics a través de los *Syndicates*. Al ser un país tan grande todo lo que se publicara debía de gustar a una sociedad formada por una amalgama de orígenes, de religiones y de razas. La cultura popular del tebeo se había extendido por todos los Estados Unidos y había saltado las fronteras a Europa y a la civilización occidental. Para que el producto fuera del gusto y a la vez respetase a tan heterogénea sociedad era necesario que determinados valores como la violencia, el erotismo y el problema racial, – gran obstáculo con el que contaba la sociedad estadounidense y que en esos años le hacía ser más cuidadosa con sus ciudadanos – no se tocasen; por ello los *Syndicates* imponían un producto que pudiera ser válido para todos los gustos y todas las clases sociales. La lucha contra la amoralidad que se desarrolló en el país del consumo y del *american way of life* en estos años tenía que mostrar unos principios estables, debía de fomentar unos valores que supusiesen la base de la reciente sociedad del consumo. Y en esta ética se encontraban los pilares básicos: la familia y la educación. El niño no debía ver representado en sus cómics favoritos la violencia o el crimen, paradoja que se daba en una sociedad que había vivido una cruenta guerra, que había combatido en tierras lejanas, que había lanzado una bomba atómica que acabó con la vida de muchos seres humanos y que había agasajado a sus soldados como verdaderos héroes a la vuelta del conflicto; pero que tenía entre los miembros de su sociedad problemas como el gansterismo y el racismo.

En España la autocensura se había creado a partir de los años cuarenta entre los propios dibujantes. No fue necesaria la aparición de sindicatos que regulasen los temas porque con el Régimen vigente todos conocían que era lo que no tenían que mostrar o dibujar. A este hecho habría que añadir que tras la guerra, la única religión oficial era la

católica aunque sí que se permitieran otros cultos. Estas reglas habían hecho que se respetasen desde la finalización de la guerra, los argumentos y los dibujos; los guionistas y creativos sabían que habían temas que no se podían tocar, además estaban los editores que no iban a publicar aquello que fuera en contra de su negocio. A esto se le había unido la barrera del cupo del papel y de los permisos de edición. Es, cuando los organismos se dan cuenta del alcance que estaban teniendo los tebeos y los cuadernos de aventuras cuando los organismos públicos empiezan a regularlos oficialmente. Y es precisamente, en los temas que más favorecen al héroe, en los que se comienza a recortar.

El paladín siempre lleva asociada la violencia como una manera de conseguir sus fines. Peleas, golpes, caídas, luchas en persona o a caballo... pistolas, espadas, todo tipo de armas, etc., son elementos necesarios para que el héroe pueda llegar a cumplir su objetivo: instaurar el bien. La violencia se convierte en un medio para alcanzar el fin. Y es que, cualquier historia donde exista la acción como base dentro de la estructura narrativa, lleva implícita la violencia. La mayoría de las veces es la única salida para salir de una situación o para solucionar un problema, la lucha se convierte en una razón de supervivencia para los protagonistas. Son personajes que cometen actos violentos para acabar con los conflictos pero que tienen una ética asociada a su persona que se basa en otros valores como el honor, el código de la amistad o la honestidad o en cualidades como la inteligencia. Precisamente muchas veces la crueldad es el rasgo distintivo de la maldad, y por oposición el héroe tiene que representar la pureza del alma que ha de luchar contra los valores negativos característicos de los personajes malvados. Y eran los perversos quienes hacían gala de la mayor violencia: la crueldad por lo que la mayoría de las veces aparecían como figuras deshumanizadas. Sobre todo el espectáculo de la violencia sádica de los antagonistas se produce durante los primeros años hasta que empiezan a publicarse las normas administrativas del año 52. Mientras el sadismo se muestra en el *Guerrero del antifaz* donde no faltan los colgados, las ollas de aceite hirviendo, las señales con hierros candentes en los cuerpos desnudos o en los rostros, los venenos, las crucifixiones, o las torturas. También la serie de *El inspector Dan* está repleta de estrangulamientos, asesinatos e incluso de monstruos, de momias o del propio demonio que tenía su peculiar mundo en el subsuelo de Londres.

Pero es que la violencia ha existido en el mundo desde el principio a través una visión simplista entre la lucha del bien y del mal. Y el héroe del tebeo no iba a huir de esta herencia que nace de tradiciones orales, narraciones, religiones y cuentos que han nutrido a tantas representaciones artísticas del hombre. En la cultura megalítica ya aparece la lucha de las deidades que mantienen el orden creado e intentan evitar el caos, la tradición religiosa del judaísmo y su Dios vengador lo hereda el cristianismo y lo cuenta en las visiones del Apocalipsis y del Juicio Final que lo representa, por ejemplo, en los frescos de San Vicente de Tahull y su figura del Todopoderoso en forma de *Maiestas Domini* dentro de una mandorla o en las increíbles pinturas de El Bosco... la maldad es, y sigue siendo, fuente de inspiración del ser humano porque, en el fondo, lo que muestra es su doble moralidad, la dicotomía entre lo que está bien hecho y aquello que no hay que acometer. Precisamente es aquello que nos está prohibido lo más apetecible, lo más atrayente. Por eso cuando se empieza a dulcificar la violencia en los cuadernos de aventuras comienza su declive. Para muchos, la censura, fue una de las causas que contribuyó a la caída de los cuadernos de aventuras. La violencia, uno de los atractivos de estos dibujos, que implícitamente se encontraba en los héroes que habían aparecido durante los años cuarenta y cincuenta, vio en la década de los sesenta como iba decayendo. La mayoría de las veces las armas y las heridas fueron sustituidas por

simples líneas cinéticas. Y es que como admite Víctor Mora, guionista de *El capitán Trueno*:



*“A un censor, particularmente... inteligente, se le ocurrió de sopetón, durante un tiempo, mandar borrar, o rascar del grabado, las armas de mis personajes medievales, con el resultado de dejar a todos subversivamente con los puños en alto. Las cosas eran así”*.<sup>78</sup>

Aunque no todas las voces fueron a criticar a los héroes aventureros de estos años. En 1964 y haciendo un repaso sobre las publicaciones existentes, la propia Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles planteaba en un curso de prensa infantil y juvenil para la Escuela Oficial de Periodismo, diversas visiones sobre los héroes del tebeo. Así por ejemplo había voces que criticaban la violencia y atacaban la atmosfera que de ella estaban impregnados los tebeos de tal manera que hacían considerar a los niños a la acción en sí misma como un objetivo independiente de los valores morales<sup>79</sup>. Incluso mantenía que siguiendo la doctrina de Freud sobre catarsis, algunos psicólogos señalaban que la lectura de estas historietas tenía un carácter purificador o purgativo. Así,

*“la concentración afectiva y el efecto de identificación que la lectura de periódicos infantiles produce hacia héroes brutales, constituye una verdadera escuela de primitivismo, de salvajismo”*<sup>80</sup>

Sin embargo este autor también reconocía que los productos sociales como el cine o el cómic incluyen una función simbólica o mítica por que introducen al lector en un mundo donde puede vivir imaginariamente, el destinatario crea un universo donde no imperan las leyes de la naturaleza y el espacio y el tiempo carecen de límites y por lo tanto pueden acontecer hechos que en realidad no existen. A la vez al ser un producto social compartido por un público y destinado a él – las revistas de jóvenes, las femeninas o las infantiles – el grupo toma conciencia de sí mismo y le otorga coherencia interna. El tebeo, aunque en el fondo sea compartido por muchos más lectores, va destinado a un público determinado. Este grupo crea una figura, en este caso representada por el héroe, donde proyecta los deseos que luego van a compartir entre todos los miembros del grupo. Aparece una admiración común hacia su persona que une la conciencia grupal de los chavales que lo leen y que encuentran en la pandilla que aparece en el cuaderno de historietas un poderoso medio de unificación. Según Maillo

*“La aversión que los niños muestran hacia los tebeos educativos y su preferencia hacia los que ofrecen aventuras de gánsteres, policías, vaqueros o superhombres, no significa más*

<sup>78</sup> Pérez Rodríguez, Ramón. Óp. Cit. *Los guiones de...*

<sup>79</sup> Adolfo Maillo, *Aspectos educativos de la prensa infantil*, en *Curso de Prensa Infantil*. Comisión de información y publicaciones infantiles y juveniles. Escuela oficial de periodismo. Madrid, 1964. P. 45

<sup>80</sup> Adolfo Maillo, *ibidem*

*que vuelta hacia los orígenes míticos, simbólicos y fantásticos que el pequeño necesita para constituir su mundo interior*”<sup>81</sup>.

Interesante observación que lleva al autor a afirmar que la prensa para niños es un fenómeno típico de la época en la que se desarrollan y que además sirve como elemento de cohesión de un grupo de edad determinado. Por otro lado para el autor la cantidad de violencia que aparece en el producto no es tan nociva como cree el adulto ya que para el niño es simplemente un universo imaginario donde desarrolla sus propios mitos, donde da vida a sus quimera, pero que el pequeño sabe separar de la realidad circundante de su alrededor. Es simplemente un mundo ficticio en el que los jóvenes lectores se sumergen. Lo que sí achaca este autor es, no a la violencia contenida en las viñetas, sino al diluvio de imágenes que pueblan este universo, a la abundancia excesiva de relatos gráficos.

Pero no todos los autores que formaban parte de la Comisión opinaban igual, para muchos de ellos los tebeos utilizaban un lenguaje chabacano repleto de imprecisiones gramaticales, además la visión del mundo y la jerarquía de valores se encontraban fuera de la religión oficial. Los héroes rozaban la omnipotencia jugando a ser dioses a los que todo les salía bien, el triunfo siempre iba de su mano e imponían su visión y realidad por donde fuesen.

Unos años después, en 1967, la propia Comisión hacía un estudio donde dividía los tebeos publicados desde la Guerra Civil, en tres fases: desde el conflicto hasta el año 52 (año de aparición de las Normas sobre Publicaciones Infantiles y la posterior creación del CIPIJ) y una segunda etapa hasta el año 1962; la tercera etapa analizaba los contenidos hasta el año de publicación del libro. Es la visión que tienen desde un punto de vista administrativo, las que más nos interesan en nuestro estudio.

De la primera etapa, la posguerra, cabe destacar que existe un equilibrio entre texto e imagen. La Comisión critica positivamente la existencia de una escuela de propia de creadores y artesanos que cuidan los ángulos de enfoque, la perspectiva, la anatomía, etc. y esto también es posible merced a una legión de escritores y guionistas que velan su colaboración en las revistas con el mismo interés que si de libros se tratara. Los héroes de esta fase se guían por los protagonistas extranjeros con su mismo esquematismo y su simpleza de carácter<sup>82</sup>. Con el tiempo se produce una crecida de la demanda al estabilizarse la situación económica del país. Los títulos se multiplican, el lector impone sus preferencias y determina el contenido de las publicaciones. Además se establecen redes de difusión, distribuidoras y publicaciones.

El segundo periodo se define por la laxitud a la hora de entregar las autorizaciones de tal manera, como ya hemos comentado, que folletos que antes eran ocasionales salen con una periodicidad fija al mercado, se multiplican las editoriales y los héroes se acaban apareciendo cada vez más entre ellos. Las planchas extranjeras se hacen más asequibles, el mercado comienza a saturarse, no por la cantidad de títulos sino por la abundancia de lo mediocre. Según la Comisión, es el predominio de lo económico sobre lo formativo. Hay largas series de aventuras que se eternizan a lo largo de los años. Además comienza a considerar al lector como un consumidor y al tebeo como un producto de masas. Este consumismo hace que lleve implícito una menor adecuación

---

<sup>81</sup> Adolfo Maíllo. Óp. Cit. P. 65

<sup>82</sup> VVAA. Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles. *Prensa infantil y juvenil. Pasado y presente*. Madrid, 1967. P. 27



psicológica del lector. El cuaderno se multiplica, tiene una difusión popular y masiva gracias, en parte, a su bajo precio y su facilidad temática. La Comisión recuerda que la escuela de dibujantes típica del periodo anterior se ve desbordada por el aumento de títulos y ediciones que implica mayor demanda de trabajo, con lo cual, muchos de aquellos creadores empobrecen su estilo al hacerlo más rápido o bien son desbancados por los dibujantes nuevos, de menor calidad y más comerciales para el editor. Este considera al producto como una industria y procura, ante todo, la comercialidad planificándola como un negocio.

Es en la violencia y su comercialización donde de nuevo encontramos la clave de toda la crítica. Para la comisión lo exótico, el terror, el sadismo y la violencia son las bases de la comercialización de las historietas. El niño pide aventuras y acción, solicita héroes que ante sus ojos crucen el mundo dejando una estela admirativa. Con esta base el editor publica sus tebeos. Pero, lamentablemente, por el camino se pierde y confunde la aventura con la sucesión de peligros siniestros; la acción se cambia por la violencia, la imaginación y el exotismo se mezclan con lo irracional. Estos son los principales argumentos de estas series.<sup>83</sup> La propia Comisión analiza varios héroes y su impacto en el mercado desde su aparición hasta la aplicación de las normas administrativas. Un ejemplo es *El guerro del Antifaz*. Según los representantes del Gobierno, el personaje fue evolucionado favorablemente, desde su dureza primera pasando por la violencia y el sadismo, hasta un cierto equilibrio. Dentro de la llamada cultura popular, efecto de las comunicaciones de masas, es uno de los productos más logrados, si bien al amoldarse a la circunstancia socioeconómica de los consumidores y el intento de comercialidad, haya presentado frecuentes notas negativas.

*“De dibujos mediocres y guiones faltos de originalidad se mantiene en el mercado, dando lugar a numerosas imitaciones. Sin embargo, al superarse su contenido de violencia, por la labor de la CIPIJ, el personaje ha perdido gran parte de lo que lo hacía atractivo para los lectores, y aunque ahora presenta un nivel moral aceptable, no alcanza apenas calidad argumental”.*<sup>84</sup>

Como vemos el panorama del tebeo y sus héroes no era demasiado positivo con estas afirmaciones de la Comisión. No sólo era la violencia implícita en los personajes sino también los valores que se les atribuían. Para muchos, los cuadernos de aventuras han sido un modelo instaurado por el poder dominante con el fin de alienar al lector, para otros, incluidos en ese mismo poder a partir de sus organismos como la comisión que formaba parte del Ministerio de Información y Turismo, los héroes representaban valores mucho más allá de la deontología que debían de comportar un buen español, religioso y patriótico. Y entre medias como siempre, el lector, al que sólo le gustaba que le compraran el cuaderno para poder disfrutar con su lectura y seguir soñando con el héroe en sus propios universos.

---

<sup>83</sup> VVAA. CIPIJ. Óp. Cit. Pág. 34

<sup>84</sup> VVAA. CIPIJ. Óp. Cit. Pág. 87

### 2.3. IMÁGENES DE LOS CUADERNOS DE AVENTURAS: GÉNEROS Y ESTEREOTIPOS DEL HÉROE

Durante el periodo analizado, 1940 -1959, muchos son los cuadernos de aventuras que salen a la venta en España y muchos los héroes que pueblan el universo que los sostiene. Aunque son varios los géneros que aparecen la mayoría de ellos tienen en común la figura del justiciero. Y es que, como hemos visto, cualquier época es buena para mostrar las cualidades del héroe y por lo tanto divertir a sus lectores, función última de estos personajes.

Según la Real Academia Española un estereotipo es una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable. Los estereotipos que nutren la ficción de estas dos décadas en el plano iconográfico de las historietas se basan en héroes representados normalmente por hombres<sup>85</sup> que imponen el orden y la justicia con sus actos. El héroe es por norma general un varón, que suele estar representado en un guerrero o un policía, que gracias a su astucia, inteligencia y fuerza física, soluciona conflictos que le pueden afectar a él, a sus compañeros de aventuras o a gente que se relaciona con su entorno. También puede desempeñar el papel de un libertador que se toma la justicia por su cuenta; en este caso soluciona conflictos que afectan a poblaciones o a comunidades que nada tienen que ver con él pero que se sienten oprimidas bajo el mandato de un rey o de un tirano que no actúa legalmente, entonces el héroe se convierte en un defensor del orden establecido, que no pide nada a cambio pero que impone el bien y restablece el orden en contra, normalmente, de un usurpador.

La acción del héroe puede desarrollarse en distintos ambientes, desde la selvas tropicales hasta el espacio más infinito; desde la ciudad más conocida – normalmente las acciones suelen acontecer fuera del entorno nacional y se dan lugar en países llamativos como Estados Unidos o Gran Bretaña – o el lugar más recóndito, sea las llanuras del desierto, las selvas del Indostán o un conflicto bélico en Corea o Rusia. En cuanto a la época cronológica cualquier etapa histórica es propicia para la aventura, aunque abundan las que se desarrollan en ambientes de capa y espada, y es, el oeste americano, uno de los marcos que más gustan para desarrollar sus hazañas. Tanto la prehistoria americana de las gestas del oeste como la piratería se deben a la fuerte influencia que el cine de estos años le otorga. Así en el periodo analizado, entre 1940 y 1959, se producen en nuestro país sesenta series ambientadas en el género que podríamos determinar como de capa y espada. Variedad en la que podríamos incluir varias ambientaciones históricas: desde la Edad Media en Europa, pasando por los filibusteros del mar Caribe hasta la guerra de la independencia española. Pero el héroe creado en estos años atiende a unos estereotipos clásicos que cada género y subgénero desarrolla aún más. Aunque la mayoría de los caracteres suelen ser los mismos, hombres robustos, de una inteligencia y de una personalidad arrolladora y estéticamente bellos, estos líderes se desarrollan todavía más si cabe dentro de cada contexto cronológico y ambiental de la serie. Así es más fácil encontrar a un paladín entre los caballeros medievales y a un hombre que despliega más su inteligencia en la figura de un detective. El medio ayuda a fomentar al personaje.

---

<sup>85</sup> Casi la totalidad de los cuadernos de aventuras están protagonizados por hombres aunque hay algunas excepciones que se analizarán más adelante.

### 2.3.1. El héroe de la espada

Uno de los ambientes que más ha gustado a la hora de recrear al héroe luchando con su acero ha sido el de los héroes medievales. La primera incursión la encontramos en *El capitán Tormenta*, serie editada por la editorial Valenciana en 1940 que sólo alcanzó dos números pero que abre el camino al legendario *Guerrero del Antifaz*. A partir de la creación de Manuel Gago en 1943, no sólo se pone de moda el género de los encapuchados sino que también se allana el camino para la larga serie de historietas medievales. Entre otras de este tipo cabe destacar *El caballero de las tres cruces*, editada por Bruguera en 1947 bajo guión de Pablo Quesada y que contó con 17 números. También *El hombre de la estrella* de la misma editorial catalana tuvo 26 cuadernillos. Del mismo año, 1947, pero de la editorial Toray destaca *Yelmo negro* que contó con 14 números bajo el guión de J. B. Artés. También en la Edad Media pero en Bagdad está ambientada la serie *El enmascarado de Bagdad*, creada por Toray en 1948 bajo guión de Federico Amorós, que publicó 12 números donde se contaban las aventuras de un caballero enmascarado que también sigue la moda de ocultar su rostro y que, en el último número de la serie, desvela su identidad.

*Rey del mar* siguió la estela marcada por los héroes de las medievales pero esta vez se decanta más por los vikingos, subgénero que el mítico *Capitán Trueno* pondría de moda gracias a su eterna enamorada y compañera Sigrid. Publicada por la editorial Valenciana en 1948 se publicaron 46 números con la firma en el guión de Pablo Quesada.



Boixcar dibujó y puso su sello durante 23 ejemplares en la colección *Flecha negra*, publicada por ediciones Toray en 1949. Otro enmascarado que desarrollaba sus acciones durante unos años imprecisos dentro del Medievo era *Máscara verde*, publicada en 1949 por la editorial Cies durante 14 cuadernillos nacidos de la pluma de Borné. Con la nueva década se publica *El príncipe Dani* bajo el guión de J.B. Artés y dibujos de J. Martínez Osete; contó con 28 números y fue editado en 1950 por la editorial Marco. La editorial Maga sacó en 1953 las aventuras de otro Medievo, *El príncipe Pablo*, dibujadas por L. Ortiz y bajo guión de P. Gago. *Flecha roja* también compartió durante 30 cuadernos este subgénero en 1956 con el guión de Badía Camps. El mismo autor también firmó y dibujó *Flecha* y *Arturo* durante 30 números para la misma editorial, Ricart.

En 1956 nace en Bruguera la serie *El capitán Trueno* que sigue la misma estela medieval pero esta vez basada en la época de las cruzadas. También en estas expediciones medievales se desenvuelve la serie de



los hermanos Gago para la editorial Maga en 1957, *El duque negro* durante 42 ejemplares. La misma editorial ambienta de nuevo a su héroe, *El paladín audaz*, en la Edad Media en 1957 durante 35 números firmados por J.S. Artigao. En 1959 la editorial formada por los hermanos Gago, Maga, saca al mercado la serie *El aguilucho*. Dibujada por

el incansable Manuel Gago durante 68 números, está protagonizada por un adolescente, hijo de un duque fallecido que es educado por tres adultos y que vivirá numerosas aventuras como es corriente en el género. Podemos poner fin a esta trayectoria de héroes ambientada en el amplio Medievo, con la editorial Rollán que intentó tener éxito con la colección *El hidalgo de Castilla* firmada por Miguel González Casquel en 1959 pero que sólo sacó 9 cuadernos al mercado.

Un apunte dentro de este género fue el de los vikingos. Antes de que el tema apareciera a través de la novia de Trueno, Sigrid y su reino de Thule, la editorial Valenciana había sacado la colección el *Rey del mar*, que estuvo en vigencia durante 46 números y fue firmada por Pablo Quesada. *Erik, el hombre del norte* fue una importación que hizo Hispano Americana de Ediciones en 1952 de la serie dibujada por el holandés Hans Kresse. Ya en 1958 Toray saca al mercado la colección Selección de Aventuras donde aparecía durante 33 números y bajo guión de M. Bañolas *Sigur el vikingo*. Al año siguiente se publicarían dos series de este subgénero, *Thorik el invencible*, ilustrado J. Martínez Osete para la editorial Marco con 20 números y *Los vikingos* publicada por Mateu y firmada por F. Lázaro.

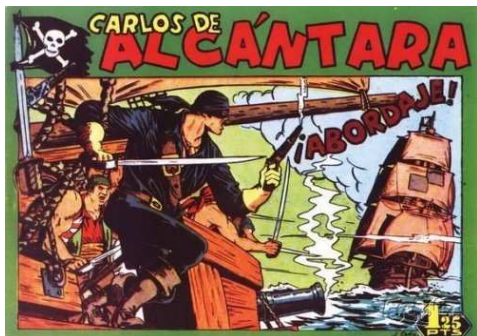
Dentro del género de capa y espada existió una fuerte preferencia sobre la ambientación de la piratería. Naufragios, corsarios, bucaneros, piratas, abordajes, luchas con espadas y floretes hacen de este género uno de los más creativos para la acción. Espadachines y mosqueteros hicieron la delicia de los lectores, una ambientación que venía fuertemente influenciada por el cine, la novela popular y el folletín de finales del siglo XIX. El cinematógrafo había contribuido poniendo rostro y cuerpo a héroes como hizo el film *El cisne negro* (*The Black Swan*) dirigida por Henry King en 1942 y protagonizada por Tyrone Power y Maureen O'Hara. La película adaptaba una de las obras de Rafael Sabatini, el famoso autor de entre otras de *Scaramouche*, *El Capitán Blood* o *El Halcón del mar*. La influencia de Sabatini fue para este género sin duda, bastante importante. Hombre de gran cultura, poliglota que hablaba cinco idiomas, escritor incansable y prolífico que escribía a razón de un libro por año, en sus novelas nunca falta la imaginación. Las páginas estaban repletas de episodios aventureros muy bien documentados en el que hacían aparición protagonistas caballerosos y enormemente humanos con un espíritu noble y justiciero. El mercado aprovechaba el éxito de los medios populares al máximo, así por ejemplo de esta película se hizo un álbum de cromos en 1949. El impacto del cine norteamericano fue muy importante para canalizar a estos aventureros. En 1948 se estrena *Los Tres Mosqueteros* (*The Three Musketeers*), de George Sydney, de la que también se hicieron dos versiones idénticas en cromos publicadas respectivamente en 1950 y 1952. También en 1948 se estrena en España *El hijo de cruz diablo*, producción mexicana realizada en 1941 por Vicente Orona. En la carátula que se distribuyó se anunciaba como “un film de capa y espada, basado en un secreto inquietante. La cruz sangrienta, símbolo de una espada justiciera”.



En el tebeo de estos años cuarenta se publican series como *El caballero negro*, una serie de 18 cuadernillos editada por Marco y dibujada y escrita por Boixcar, donde se mostraba a un caballero con antifaz, espadachín en el siglo XVIII y que lo mismo luchaba entre piratas como ocurría en el número 7 y 8 o descendía al interior de la tierra en el número 16. J. G. Iranzo

dibujó en 1946 para la editorial Toray la serie *El capitán Coraje*, bajo guión de Ayné durante 43 entregas. La serie tendría de seguidor al hijo del protagonista en 1959 con *El hijo del capitán Coraje* aunque estaría ilustrada por Ferrando y escrita por Sesén. En la secuela de enmascarados nos encontramos en la serie *Capitán Enigma*, publicada por Marco, que deleitó con 8 números a sus lectores bajo la mano de E. Boix tanto en el dibujo como en el guión. La editorial Cies saca al mercado al año siguiente la serie del *Pirata cobra blanca*, un bucanero musculoso y con un fuerte parecido al actor Errol Flynn. La colección estaba ilustrada por R. Beyloc y la firmaba uno de los autores más prolíficos en los tebeos españoles, Canellas. José María Canellas Casals, tras una extensa carrera literaria como escritor de folletines durante la década de los 30, pasó a la profesión del tebeo como director literario de la editorial Marco para la que realizó numerosos guiones, sobre todo de ciencia ficción y fantasía. También colaboró con Consuelo Gil y otras editoriales. Sus fantasías fueron ilustradas por autores como F. Darnís, J. G. Iranzo, Carlos Roca, Nadal o los hermanos Blasco pero fue sobre todo Emilio Freixas, con el que más trabajó y con el que supo dar con el superhéroe a la española.

Mayor triunfo tuvo *El diablo de los mares*, dibujada por Artiz bajo guión de J. B. Artés para la editorial Toray a partir de 1947. La serie alcanzó los 68 ejemplares y 2 extras. También dejó secuela y dos años más tarde, en 1949, Boixcar dibujó también los guiones de Artés en *El hijo del diablo de los mares* durante 22 números. De la misma manera la editorial catalana Bruguera apostó por los héroes de capa y espada y lo hizo con la obra dibujada por Luis Gago en la serie *El pirata negro* en 1948. Ediciones Hércules sacó dos números de la serie *El capitán Caribe* bajo la firma de De Haro en el mismo año, 1949. Ya es en 1950 cuando ediciones Fabregat saque al mercado otra de corsarios: *El caballero negro*, con el mismo nombre que su antecesor ilustrado por Boixcar, esta serie contó con 16 números bajo la pluma de Longarón y contó con títulos tan curiosos como el que cerraba la serie: *Desafío a Satanás*. En 1951 sale a la venta *El cachorro*. Como ya hemos visto, la serie del ilustrador J. G. Iranzo fue otro de los éxitos de Bruguera, que se extendió en el tiempo hasta 1960 durante 213 números, convirtiéndose en la colección más longeva de piratas y corsarios.



La editorial Maga tuvo su encapuchado pirata en *Carlos de Alcántara* que durante 38 números y bajo el guión y el dibujo de L. Ortiz, deleitó a su público. Pero fue la editorial Valenciana la que siguió el camino de su competidora Bruguera y en 1956 nace *Milton el corsario*. Dibujada por Eduardo Vañó, el autor de *Roberto Alcázar* y *Pedrin*, el guión era de V. Tortajada, la serie tuvo bastante éxito y alcanzó los 130 ejemplares. También en la piratería estuvo ambientada *El caballero de la rosa* de la editorial Maga e ilustrada por L. Ortiz en 1958. Federico Amorós firmó la serie de la editorial Creo en 1959 llamada *Capitán Hispania* durante 28 números y lo mismo hizo Manuel Gago, además de ilustrar, en los 42 números a otro encapuchado, *El corsario sin rostro* para la editorial Maga.

Entre los piratas y los espadachines no existe mucha diferencia para el tebeo español de estas décadas conformándose como una de los géneros preferidos y más publicitados por las editoriales. Ambientadas desde el siglo XVII hasta el XIX, los espadachines siempre han gustado y llamado la atención sobre todo por la emoción que



tiene ver a dos hombres luchando con la espada en alto normalmente en igualdad de condiciones, haciendo acrobacias y saltando por encima de muebles o enfrentándose encima de sus monturas. Sean encapuchados o batallen a cara descubierta, el acero resuena allí donde vayan. Normalmente corsarios y espadachines se unen en esta aventura como también lo hacían en el celuloide; hueco había para todos, desde los espadachines con cara cubierta como *El caballero enmascarado* (*The masked knight*), película de 1951 dirigida por Lesley Selander hasta mujeres que dirigen un barco corsario como el caso de la obra de Jaques Tournier del mismo año *La mujer pirata* (*Anne of the Indies*), pasando por películas como *Los hijos de los Mosqueteros* (*At Sword's Point*), de Lewin Allen, *El Hidalgo de los Mares* (*Captain Horatio Hornblower*), dirigida por Raoul Walsh, todas del mismo año, *Scaramouche*, (*Scaramouche*) de George Sydney o *El temible burlón* (*The Crimson Pirate*), protagonizada por Burt Lancaster bajo dirección de Robert Siodmak, 1952, o *La Isla de los Corsarios* (*Against All Flags*), de George Sherman de 1953. Y es que en el mundo de la aventura de capa y espada entran un sinfín de subgéneros y de personajes. Héroe que tienen su base en novelas de autores populares. De la larga bibliografía de aventuras de Emilio Salgari se cogerán títulos como *El corsario negro*, que también vio su versión mexicana en la película del mismo nombre de 1944, dirigida por Chano Urueta y estrenada en nuestro país en 1946. Esta se anunciaba como un film repleto de aventuras donde se podían ver luchas, desafíos, abordajes, odios, venganzas, espadachines y audacias. De la novela popular del francés Alejandro Dumas se versionará *Los tres mosqueteros* en el celuloide en 1948 bajo la mano de George Sydney. Y es que el cine de estos años alimenta la imaginación de los espectadores con películas de época y ambientes que verán su traslado en el tebeo y en el héroe de los cuadernos de aventuras.

De entre los espadachines más famosos de las viñetas españolas destacamos series como la ambientada en el siglo XIX perteneciente a la colección Hazañas de la juventud audaz: *El justiciero negro*. Publicada entre 1947 y 1948, durante 9 ejemplares este héroe de capa y espada compartiría la colección con otros compañeros como *El renegado* ambientada en las cruzadas. A medio camino entre el oeste y el género de espadachines aparece *El jinete Fantasma* en 1947. Iniciado con el nombre de *El Caballero Fantasma*, tras el éxito de los primeros números la editorial Saturno, que tenía otro cómic con el mismo nombre, entró en un litigio con la editorial Grafidea, perdiendo esta última. Llegados a esta situación, tuvieron que “matar” al Caballero Fantasma, apareciendo en su lugar el Jinete Fantasma, que sería pupilo del primer personaje, le acompañaba a todas partes y deseaba vengar a su señor. La colección del jinete estuvo ilustrada por Ambrosio Zaragoza, Ambrós y en el guión Federico Amorós, y se llegaron a publicar 159 ejemplares.

También *El diablo verde* publicada por A. Genies en 1949, se encasilló en este género y, durante unos pocos números, mantuvo entretenidos a los lectores de la época. *El espadachín de hierro* fue un personaje enmascarado publicado en 1949 bajo el guión de Ayné; *Capitán Deriva* estuvo ambientado en el siglo XVI y fue publicada por Toray en 1951, la serie fue escrita por J. B. Artés y contó con 10 números. Bajo la firma de Salvador Ducet salió al mercado en 1951 *El pequeño mosquetero* durante 21 números. Enfundado en un jubón se publicó en 1952 durante 19 números la colección *El capitán Don nadie*, por la editorial Maga. Sus autores: en el dibujo J. Ortiz y en el guión Pablo Quesada.



La editorial Valenciana seguía apostando por los personajes con antifaz y con la colección *El espadachín enmascarado* tuvo bastante éxito. Creada a partir de 1952 por el inagotable Manuel Gago, la serie llegó a alcanzar los 252 ejemplares y 2 números extraordinarios. La compañía Ricart sacó en el año siguiente otro personaje con antifaz, *Aventuras de capa negra*, bajo guión de Salvador Ducet. Esta se remontaba en el tiempo hasta el siglo XIX y la invasión napoleónica, argumento que compartieron varias series con *Juan León, el guerrillero de Sierra Morena* publicada en 1954 por la editorial Toray bajo guión de Federico Amorós en 16 números.

Siguiendo con el subgénero de espadas y floretes la serie *el As de espadas* vio la luz en 1954 bajo el sello de Maga. En el dibujo Manuel Gago, en el guión Federico Amorós. De nuevo sus portadas estaban llenas de acción y la estética de sus personajes era muy parecida a la de otras colecciones del mismo autor. La historia estaba ambientada en los años de agitación social y política que culminaron en la Declaración de los Derechos Humanos y la Revolución Francesa. Su guionista, Amorós, aparte de ser uno de los más prolíficos de todos estos años, tenía un gusto especial por el folletín por lo que sus guiones eran siempre dinámicos, llenos de acción, de amoríos, de historias entrelazadas y de humor. La serie alcanzó los 30 números y dos extras. El mismo autor valenciano, pero con dibujos de Leopoldo Ortiz, firmó la serie *Terciopelo negro* para la editorial Maga en 1954 durante los 25 números que duró la colección.

También en la Revolución Francesa se ambienta *Balín*. Creada en 1955 por la editorial valenciana Maga bajo guiones de Pablo Quesada, la serie duró 30 números en los que relataba la historia de Jorgito, el hijo del duque de Traben quien ha sido acusado caprichosamente de alta traición y al que le espera la muerte. De nuevo se crea la situación típica, tan del gusto de Maga: diversificar a los personajes convirtiéndolos en arquetipos, los de la bondad, en la figura del duque y su hijo, y los de la maldad, en el caso de esta serie, en el capitán Brochard. El pequeño Balín, demostrará con grandes honores su valentía como corresponde a un buen muchacho e intentará salvar a su padre de la afilada hoja de la guillotina a través de acontecimientos heroicos y dosis muy altas de acción.

En el amplio abanico que engloba este subgénero la editorial Maga sacó a luz en 1957 durante 22 ejemplares la serie *El capitán Valiente*, ilustrada por Manuel Gago en la que se relataban las hazañas de este capitán ambientada en la conquista española de las Américas precolombinas. Dibujada por Gago pero con guión de Pablo Quesada, Maga sacó otra de espadachines, *Puño de hierro* que compartió honores con sus colegas de acción en los kioscos. Ambientada en la segunda mitad del siglo XVII cuenta la historia del conde Fernando de Villamar quien transcurre su placida vida en la corte del virrey de España en el nuevo mundo. Su día a día se verá alterado cuando un pirata rapte a su hermana.

También en el 57 Grafidea publicó *Jarko el temible*, nombre al que, Matías Alonso en el dibujo y P. Muñoz en el guión, daban vida. La serie duró 20 números y estaba ambientada en el siglo XVIII. De estos mismos autores, pero basada en la guerra napoleónica, se encontraba *Luis Valiente*, en la que, durante 24 números, este héroe hacía honor a su apellido. Grafidea saca *Sable negro*, ambientada en el siglo XIX y con

un paladín con antifaz. La serie estuvo escrita por J.F. Gras durante los 16 números que salieron al mercado.



Entre piratería y espadachines se encontraba la serie publicada por Marco en 1959, *El chacal*. En ella el típico trío, el protagonista principal, el forzado grandullón y el chaval que les acompaña en todas las aventuras. La colección duró 20 números y estuvo ilustrada por Martínez Osete. También ese año y esta misma editorial sacó *El halcón negro* bajo el guión de J. B. Artés y ambientada en la figura del bandolero que lucha contra los soldados napoleónicos.

Por último situar dos series a medio camino entre los espadachines y el oeste. *El silencioso* fue una colección de 15 ejemplares de la editorial Toray publicada en 1949. Estuvo dibujada por M. Osete y firmada por Feralgo; en ella aparecía de nuevo un héroe que ocultaba su rostro con un antifaz de la misma manera que diez años después lo haría la serie *Don Z*. Esta última relataba las hazañas de un enmascarado en la California de 1820 cuando pertenecía a México. Los californianos trataban de recuperar sus tierras, derechos y libertades pero el gobernador Pancho Rodríguez se lo impide, sin embargo para ayudarles se encuentra el héroe, Don Z, que siempre deja su inicial escrita en los soldados o malvados. Heredero del gran éxito que fue *El Coyote*, *Don Z* duró 90 números, estuvo firmada por Federico Amorós, dibujada por Serchio y publicada por Maga en 1959.

### 2.3.2. Las llanuras solitarias

Y es que si el mar ha sido uno de los medios idóneos y propicios para la aventuras, no lo son menos las grandes extensiones del oeste americano. Las praderas por donde cabalgar en libertad con apenas árboles que obstaculicen la carrera o los desfiladeros en los que se ocultan todo tipo de males y misterios; en definitiva el wéstern traslada al espectador al lugar donde todo es nuevo, al sueño americano en el que cualquier persona puede alcanzar lo que quiera porque todos son iguales. Además es el lugar donde prima la ley del más fuerte, los personajes que quieren ocultar un pasado encuentran una nueva vida donde forjarse un nombre y una leyenda. El oeste no sólo es polvo y caballos, es inteligencia para sobrevivir cuando cae la noche en la llanura, es demostrar que no se tiene miedo al aullido del coyote o la amenaza del indio que busca su venganza. Además los personajes pueden ser de distinta naturaleza, en él caben desde el estereotipo del médico bonachón hasta el yanqui desalmado pasando por el indio honesto o el colono que sólo busca un sitio para crear su hogar y vivir en paz. Y todos estos estereotipos, tanto ambientales como de caracteres, favorecen a que el héroe del tebeo demuestre su valentía. El justiciero encuentra su lugar idóneo donde imponer su ley, porque a veces, la propia justicia está corrupta y es el vaquero el que aplica sus códigos de conducta.

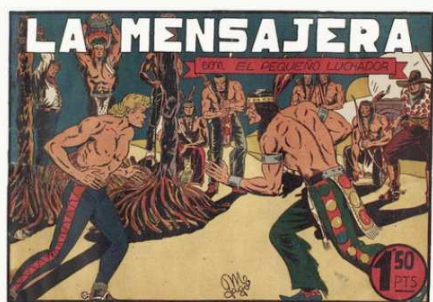
El western ya sea en su vertiente literaria o cinematográfica, ha creado unos modelos de comportamiento y unas conductas que sociológicamente son ejemplares. Estas pautas y modelos son heredadas también por el tebeo de tal manera que se crean unos estereotipos que participan de los propios límites que el género acarrea. Este repertorio iconográfico forja unos personajes fáciles de reconocer y sencillos con los



que identificarse. Personajes que tienen unas características especiales aunque en muchos casos solían ser pobres tanto en el dibujo como en la personalidad. Del western cinematográfico y de la novela popular, los tebeos recogen su estructura clásica y su previsibilidad (los buenos siempre son los mismos y siempre ganan) pero a la vez su mensaje es asimilado por una diversidad de audiencias.

Pero no sólo modela al héroe sino que también lo hace con el villano. La figura del traidor encuentra en este género un amplio número. No sólo están las tribus indias, que además cuentan con el beneplácito de que no pertenecen a una religión occidental, sino que la traición también está en el opresor que esclaviza a los negros, en el sheriff o en el juez corrupto, en el villano que vive en la llanura y que no responde a ninguna ley o en el traidor que rompe las normas de convivencia por las que se ha de regir todo ser humano. Además existen ambientes en los que aparecen nuevos arquetipos como por ejemplo el salón de juego donde no está mal visto hallar a una mujer de mala vida que luego se arrepentirá, lupanar que no suele aparecer en otros ámbitos pero que en el oeste es capaz de mostrar como un elemento de la normalidad. La cárcel que lleva implícita la horca como un final aceptado por todos o la grandiosa naturaleza que, a su manera indómita, también tiene elementos de maldad.

Antes de que apareciera en el mercado una de las novelas populares de España, la serie escrita por José Mallorquí *El coyote*, el tebeo de posguerra ya había situado a sus protagonistas en las llanuras americanas. Así en 1940 aparece un número de la serie biblioteca de la risa infantil de la editorial Marco donde se recogían las andanzas de *Dick Navarro* con el subtítulo del *terror de las praderas*. En 1941 Eduardo Vañó crea a *Bob Tayler, el justiciero* para la editorial Valenciana durante 8 números, nombre que la misma editorial sacará en 1945 pero esta vez bajo la pluma de Manuel Gago durante otros 6 ejemplares. Habrá que esperar hasta 1942 para encontrar una colección de este género más larga, en 1942 ediciones Clíper publica *El intrépido Arizona* que ya cuenta con 25 números si atendemos a la catalogación de J.M. Delhom.<sup>86</sup> Es en 1943 cuando nace en los quioscos un personaje de la mano de José Mallorquí: *EL Coyote*. Se define como un justiciero solitario. Aunque nace como una novela popular su éxito trasladó las fronteras de las palabras y pasó a los tebeos, a la radio, al cine y al teatro. Junto a *Roberto Alcázar y Pedrín* y a *El Guerrero del Antifaz* se convirtió en el modelo del



imaginario del niño de los años 40 español. En el tebeo recalca en 1947 en forma de revista de la misma editorial que lo publicaba en novela. El guión sigue bajo la dirección de Mallorquí y los dibujos son de F. Batet. La publicación llegó a alcanzar los 189 números más dos extras. Sin embargo la versión tebeística no llegó a alcanzar el éxito de su homologado en papel ya que perdió calidad puesto que fue difícil trasladar en dibujo una temática de adultos.

En 1944 dentro de la colección *Mosquito*, Carlos Freixas dibujó a *Pistol Jim* un justiciero de ropajes negros que creía en la ley del revólver. En 1945 Ameller Editor publica 8 números de la serie *Avalancha Kid* bajo el guión de Feralgo. Es en este mismo año cuando de nuevo Manuel Gago crea la serie para la editorial Valenciana *El pequeño luchador*. Durante 230 números narra las vicisitudes de Fred un muchacho que viaja en

<sup>86</sup> J. M. Delhom. *Catalogo del tebeo en España. 1865/1980*. Círculo del cómic. Barcelona 1989

una caravana hacia el Oeste, que es atacada por los indios Apaches. Los padres de Fred mueren en la reyerta, mientras que el protagonista sobrevive y jura vengar la muerte de sus progenitores. En 1946 el gran Jesús Blasco recrea a su personaje más conocido, *Cuto*, en las praderas del oeste durante los números 385 a 448 de la revista *Chicos*, con la aventura que lleva por título *En los dominios de los sioux*.

En 1947 ya bajo guión de Salvador Mestres aparecen 10 números de la serie *Roy Anders* para la editorial Grafidea. Bruguera saca a un jovenzuelo en el oeste en la serie *Ted el pelirrojo*, ilustrada por Miguel Quesada y escrita por su hermano Pablo. En el mismo año Manuel Gago dibuja para Valenciana la colección que se anunciaba como *Las formidables aventuras del Temerario*. En el año 48 ediciones Clíper saca la serie dibujada por Alejandro Blasco *Billy el niño*. Y de nuevo Bruguera lo vuelve a intentar con el tándem de los hermanos Quesada en *Dick Morland*. Es en 1949 cuando Toray saca la colección firmada por J. G. Iranzo *Rayo Kit* donde muestra a un personaje conductor de caravanas que, de nuevo, busca su futuro a partir de un hecho relevante en su vida como es un ataque por parte de los indios.

Estas series y las que se producen en la siguiente década beben del mítico universo americano del western tan popular durante estos años. Films como *La diligencia* (*Stagecoach*) de John Ford de 1939 o *Unión Pacífico*, (*Union Pacific*) de Cecil B. De Mille del mismo año, trasladan la épica del conductor de diligencias y caravanas a lo largo de las llanuras que es atacado en su viaje, contemplando la expedición del héroe y la odisea a la que se ve sometido.

Tampoco faltaron los enmascarados en el espectáculo del oeste americano. En 1946 aparecen 4 ejemplares por la editorial Lerso de la serie *El jinete del diablo*, heredera tal vez de la colección que la editorial Hispano Americana había editado bajo el guión de F. Stricker *El jinete enmascarado*. En 1948 Federico Amorós firma para Grafidea *La máscara de los dientes blancos* donde un vaquero se cubría el rostro con un pañuelo que llevaba pintado una sonrisa blanca mientras repartía justicia entre indios malhechores. F. Amorós trabajaría al año siguiente con un nuevo enmascarado para Grafidea en *Mascarita*, en donde esta vez era un antifaz el que ocultaba media cara del protagonista. Ya entrados en la siguiente década Maga publica en 1951 bajo guión de Pablo Quesada *El pistolero justiciero*. Más al estilo del Coyote, aparece *El renegado* en el año 1954. Publicado por Maga bajo guión de Pablo Quesada mostraba a un protagonista con antifaz en México. Pone el punto y final a esta serie de enmascarados en el oeste la serie de 1955 publicado por Hispano Americana de Ediciones, *El justiciero enmascarado*.

En 1950 Toray publica *Hazañas del Oeste* bajo las plumas de F. Darnís, Enric Badía Romero y Jaime Brocal. En 1959 aparecería en esta colección *Dick Relámpago* bajo la firma de J. G. Iranzo y la colección se quedaría con el nombre del protagonista. En 1951 Hispano Americana de Ediciones publicó durante 72 números la serie *Pecos Bill*. En este mismo año el enmascarado espadachín *El jinete fantasma* tiene un hijo que se llamará *Chispita* y que será creado por los mismos autores, Ambrós y Federico Amorós. La serie publicada por Grafidea durante 264 números cuenta las peripecias de



un joven que va pasando por varios escenarios y diferentes géneros, desde el Oeste hasta la ciencia ficción.

En 1953 aparece *El charro temerario* en la editorial Grafidea. Bajo el guión de P. Muñoz y el dibujo de Matías Alonso, la colección pasaría a desarrollarse tras 44 ejemplares en el mar apareciendo la serie *La capitana* en 1955 y posteriormente se llamaría *El amuleto verde*. La serie tiene alta dosis de aventura, característica típica del género, sobre todo en los dos primeras partes. El desencadenante de la acción se produce cuando la novia del protagonista Juan Miguel, es asesinada y se le atribuye a él el crimen. Las peripecias transcurren a medio camino entre México y California. La segunda parte tal vez sea una de las más curiosas ya que enlaza directamente con la piratería pero esta vez es una mujer la que firma las portadas, hecho bastante extraño para ser un producto engendrado para el público joven masculino. Heredera de unos personajes secundarios de la primera parte, Flaviano y Kunt, cuando se hacen a la mar y son abordados por un corsario, la acción se desarrolla en torno a la relación que se establece entre el protagonista y la hija del pirata, Gisela. No sólo se produce un salto temporal de la acción sino espacial y a partir de estos cuadernos se visitarán los cinco continentes. Con la tercera parte decae el ardor que tenían las dos primeras entregas y la acción se sitúa en la India a través de los hijos de los protagonistas de la anterior serie.

En 1955 sale al mercado *Mendoza Colt* de mano de la editorial Rollán donde durante 120 episodios Martín Salvador y Armando en el dibujo junto a Miguel González Casquel en el guión, narraban las peripecias del joven Mendoza y sus acompañantes el indio Tuowani y un colono anciano. Con guiones de L. Ortiz, aparece la serie *Dan Barry* en 1954 en la editorial valenciana Maga, en 1955 la saga del oeste continúa con *Winchester Jim* de la editorial Ricart. En el 56 aparece *Apache*, una serie de la factoría Maga firmada por Pablo Quesada e ilustrada por Luis Bermejo. En ella se relata las peripecias de un hombre de raza blanca que se ha criado con los indios. El trasfondo narrativo es muy parecido a la saga de *El Guerrero del antifaz*: veinte años antes de la primera aparición del indio en escena ayudando a un grupo de hombres blancos, el jefe de la tribu ataca una hacienda de colonos blancos y rapta a la mujer del jefe y a su hijo de corta edad. De nuevo aparece la historia de un joven educado por una raza que no es la que le pertenece y que tiene un debate interno entre los odios y las costumbres de las dos castas. También en 1956 sale al mercado otro encapuchado, en este caso se trata de *El zorro*, bajo la mano de J. Rafart en el dibujo y J. Llarc en el guión para la editorial Ferma.

En 1957 Maga sacó la versión española de la colección italiana *El pequeño héroe* que se alargó en el tiempo durante 120 números. Valenciana publica en el 58 la colección *Yuki el temerario*, donde, bajo el guión de Federico Amorós, se narran las peripecias que tiene por protagonista a un joven indio que lucha contra sus enemigos ya sean blancos o de su propio pueblo. La compañía Toray publica en 1959 la colección aventuras en el que aparecen 41 ejemplares de la serie *Arizona* firmados en el guión de M. Bañolas. También de la misma editorial pero firmado por J. G. Iranzo, el autor de



*El cachorro*, aparece *Dick Relámpago, el rey de la pradera* con los mismos toques de caricatura en sus dibujos. Maga reaparece de nuevo con otro encapuchado en la serie firmada por Federico Amorós *El gavilán*. Con el nombre de *Jim Huracán* nace una serie dentro de la colección Hazañas del oeste de la editorial Toray. Se llegaron a editar 56 ejemplares de este cuaderno ilustrado por J. Buxadé y firmado en el guión por Eugenio Sotillos.

Para finalizar este repaso sobre los estereotipos del oeste hay que hacer mención a aquellos que se adentran en el Canadá y que tienen como héroe a los agentes de la ley de este país como es el caso de *David de la policía montada* publicada por la editorial Valenciana en 1951 con dibujos de Luis Gago y su hermano Pablo en el guión. También recordar una curiosidad, la editorial Marco saco en 1952 la colección *Lucha de razas* donde aparecían como protagonistas diferentes indios. De los 60 números de la colección los 24 primeros estaban protagonizados por el mohicano Wennonga, del 25 al 48 por Satanta y del 49 al 60 por el indio Caballo negro. Los ejemplares estaban firmados por J. B Artés y en el dibujo se encontraba la mano de Martínez Osete.

### 2.3.3. La guerra heroica

El modelo de héroe en la guerra resurge más en la década de los cincuenta que en su predecesora. Sea por el fuerte peso que es la apertura del Régimen y la posterior entrada del país en los organismos internacionales o la influencia de las guerras coetáneas, durante la segunda década analizada se producen más tebeos y hay un mayor número de héroes que se mueven en el mundo castrense y de los conflictos bélicos. El héroe encuentra un mundo hecho a su medida en el arte marcial donde valores como la igualdad, el compañerismo, el coraje se hacen evidentes y donde la violencia no se juzga porque es inherente a la propia acción. La aventura depende del contexto donde se ponen sobre el papel determinadas cualidades asociadas al soldado: disciplina, sacrificio, honor o compromiso. La violencia es ejercida pero de una manera donde los lectores encuentran una justificación ya que es fruto de una situación excepcional como es la guerra. La dureza o la crueldad del conflicto bélico y el papel que el héroe juega en ella se entienden como una causa en la que se cree, en un objetivo que tiene una justificación superior y que se hace colectivamente. El lector acepta el rol del protagonista que juega limpio y por ello se empobrecen aquellos aspectos y actuaciones que juegan con la cobardía, con la insolidaridad, con la deserción o la violencia sin causa justificada.

En estas series la mayoría de los enemigos rozan el papel de adversarios del bloque asiático o de los países del eje de la Segunda Guerra Mundial. Ello se debe a una clara aproximación del Régimen a la nueva potencia mundial, Estados Unidos, y de la apertura hacia al exterior. Pero también aparecen en ocasiones soldados alemanes como grandes héroes ante la maldad del comunismo ruso. Como siempre el tebeo y sus personajes se encuentran influidos por el cine en gran medida, no solo por los géneros sino también por las situaciones. En estos años aparecen muchas películas bélicas como *Objetivo Birmania (Objective Burma!)* dirigida por Raoul Walsh en 1945 o *Los últimos de Filipinas* producción de Antonio Román del mismo año en la que se cuentan las gestas heroicas como base fundamental del relato. Los soldados mantienen una postura aguerrida, valiente, saben que están encerrados en una isla mientras defienden las últimas colonias españolas pero siguen luchando pese a la añoranza que sienten por su tierra. David Lean dirige en 1957 *El puente sobre el río Kwai (The Bridge on the River Kwai)*, relato salpicado de valores como el deber pero también el compañerismo y el orgullo de ser soldados y defender una causa.



Un curioso apunte es que en el modelo heroico de la guerra no se basa en la guerra civil española. No existen durante estos años ninguna colección que se sustente en los acontecimientos del cruento conflicto que asoló al país, sin embargo sí que existen alusiones al que sacudió el mundo entero. Uno de las primeras colecciones en mostrar a su héroe en una guerra fue de nuevo el personaje de *Cuto* en la aventura titulada *Tragedia en Oriente*. Publicada entre marzo de 1945 y abril de 1946, su acción se desarrolla durante 68 páginas donde el joven héroe viaja a Oriente para enfrentarse contra el mago Blanco, un malvado obsesionado con la idea de querer controlar al mundo entero. El malvado hechicero tiene secuestrado al hermano de una amiga de Cuto, Mary, un joven pero brillante ingeniero cuyos inventos serán de gran ayuda para que Japón gane la II Guerra Mundial.



En 1947 ediciones De Haro publica la serie *Capitanes Intrépidos*, en la que durante los 6 ejemplares que duró esta colección, aparece *Ray London*, un aviador que lucha en el frente asiático. En las portadas de esta colección, como en muchas otras, no solo se puede observar la carga de violencia explícita sino también el maniqueísmo con los que estaban representadas determinadas razas, en este caso, los asiáticas. Esta misma editorial

publicaría al año siguiente, 1948, un solo número de *El capitán Halcón*, en la que un rubio protagonista con antifaz se embarca en un submarino hacia aguas orientales.

En 1948 la editorial Augusta publica la obra de los hermanos Blasco *Episodios de guerra*, una colección que retrataba a unos soldados en determinados hechos de la guerra mundial: Dunquerque, Italia y un combate aéreo en las Islas Samurái. Esta colección marcaría el despegue de las series de guerra posteriores, entre ellas *Hazañas Bélicas*. Como ya habíamos visto la colección fue publicada por la editorial Toray en 1948 e ilustrada por Boixcar. Finalizados los 29 episodios de la primera época, la serie se reeditó en 1949 y 1950, en formato álbum. Fue gracias a la gran acogida que tuvieron estos héroes lo que animó a la editorial a iniciar la segunda tirada en 1950, que se prolongaría durante más de 321 cuadernos y varios almanaques.

Tras los pasos de los protagonistas anónimos de *Hazañas Bélicas* siguieron muchos otros héroes de este tipo. *Aventuras de guerra* de la editorial Favencia en 1951 publicó 52 ejemplares con dibujos de Salvador Mestres y José Ortiz; también esta editorial sacaría al mercado *Un episodio de guerra* en el mismo año con 39 ejemplares y en el siguiente, 1952, haría lo mismo con la colección titulada *Historias de guerra* colección que duró 12 ejemplares. Del mismo modo la editorial Marco apostó por el tebeo de género bélico y sacó 9 ejemplares de la serie *Colección post-guerra* en 1951. Ricart publicaría *Selecciones de guerra* también en 1951, serie que alcanzaría los 50 ejemplares y que estuvo ilustrada por Giral. Este mismo dibujante sería el autor de los 67 cuadernos publicados por la misma editorial al año siguiente pero esta vez basados directamente en el conflicto coreano: *Episodios de Corea*. En 1952 Federico Amorós firmaría para la editorial Grafidea los 41 episodios de la serie *Sargento Macai*, esta vez con un protagonista fijo. Este mismo guionista pondría su pluma para otros ilustradores en los 98 ejemplares de la colección *Comandos* en 1954 para la editorial Valenciana donde destacaría el personaje *Roy Clarck* que protagonizó esta colección entre los números 73 y 98. *Tras el telón de acero* sería publicada por Ricart en 20 ejemplares; también en 1954 vería la luz la serie de 24 ejemplares *Héroes Bélicos* que daría una

nueva aportación al tema de guerra al exponer diferentes biografías de militares famosos. La colección estuvo publicada por la editorial Símbolo.

Dentro de este género pero ensalzando un cuerpo del ejército español se sitúa la colección *Audaces legionarios*. Publicada por Maga en 1958, la serie constó de 32 ejemplares y estuvo firmada en el guión por de La Iglesia. En ella se retratan las aventuras de tres soldados de la Legión, el Capitán Rey, el Sargento Matamoros y el joven corneta Blasillo. Este trío de personajes también trasladaría su acción del Sahara a la selva un año después en la serie que llevaría el nombre de uno de ellos, *El Capitán Rey*. Aquí tendrían que demostrar su valentía luchando contra monstruos, serpientes y leones, además de ser atrapados en una tela de araña gigante.

#### 2.3.4. El exotismo de la jungla

Y como el héroe de estos años encuentra la aventura en todos los lugares del planeta y en todas las épocas, la jungla se convierte también en uno de sus hogares. La selva se transforma en otro escenario ideal; en ella el peligro puede venir representado por el reino animal pero a la vez es el marco perfecto para que hagan su aparición animales extraños, seres mitológicos o incluso criaturas prehistóricas. De la imaginación de Canellas Casals nace en 6 números la *Colección de aventuras gráficas* una publicación que sacó la editorial Marco en 1940. Mezcla de aventura, ciencia ficción y fantasía, sus personajes se asoman a la jungla, ambiente ideal donde se defienden de las fieras y de muchos otros peligros. De entre los primeros que se perdieron en este ambiente selvático fueron *Julio y Ricardo*, dos exploradores adolescentes que durante 32 números en una primera etapa en 1943, lo mismo luchaban contra animales salvajes como contra bosquimanos mientras hacían imperar la ley de la selva. Su ilustrador fue E. Marculeta y la editorial Valenciana.

Uno de los mitos al que los tebeos de jungla españoles siguen es al de *Tarzan of the Appes*. Este icono de la cultura popular, fue creado por Edgar Rice Burroughs y tuvo su primera aparición en la revista pulp norteamericana *All Story Magazine* en octubre de 1912. Posteriormente fue adaptado como novela a la que sucedieron veintitrés secuelas y por supuesto saltó al celuloide, primero en varias versiones mudas interpretadas por Gordon Griffith en 1918, pasando por el inolvidable Johnny Wesismüller y sus papeles en 1932 y 1948, hasta la interpretada por Christopher Lambert en *Greystock, la leyenda* (*Greystoke: The Legend of Tarzan, Lord of the Apes*) en 1984 dirigida por Hugh Hudson. Su traslado a las viñetas no tardó y en 1929 el dibujante Harold Foster se recreó en el naturalismo del cuerpo humano mientras dotaba a la selva de un clasicismo único. El personaje lo heredó un estudioso de historia del arte, del dibujo y de la antropología: Burne Hogarth. El ilustrador estadounidense le dio vida desde mayo de 1935 hasta 1950. Hogarth aplicó todos sus conocimientos de la anatomía humana a los personajes de la serie dotando a sus páginas de una abigarrada composición.

En 1943 aparece *Ultus, el rey de la selva* una especie de Tarzán nacional ataviado con una piel de león. Este defensor de la jungla se enfrentaba a animales malignos, que, en este caso, no sólo eran leones, sino que elefantes, gorilas o hienas formaban parte del grupo contra los que Ultus utilizaba su destreza y fuerza física para imponer el orden. Un personaje curioso fue *Silac, el hombre león*, una especie de mezcla ser humano y fiera que fue publicado en 8 ejemplares por la editorial Valenciana. *Dixon, el felino* saldría en 1954 publicada por Toray. En la colección de 26 ejemplares, se narraban las aventuras de un joven, hijo de un príncipe que tras un viaje naufraga y es capturado por unos negreros. Cuando consigue liberarse, el héroe conoce a un viejo marino que



convive con los leones, animales que cuidarán del joven y le ayudarán en sus aventuras. Otro adolescente que se pasearía por los ambientes selváticos fue *Jorga*, publicación de 18 ejemplares dibujadas y firmadas por Ferrando para la editorial Ricart en 1954. En 1956 sería Maga la que saca al mercado *Pantera negra*, colección bajo la firma de Pedro Quesada, un habitual de esta compañía. Firmada en un principio por José Ortiz, la colección de 54

números pasó a manos del hermano del guionista, Miguel Quesada. *Pantera negra* es una de las obras de tebeos que más se acercan a la creación de Edgar Rice Burroughs. En el primer capítulo se cuenta como el joven Jorge sobrevuela las costas africanas en compañía de su padre y de sus primos. Un fallo en la avioneta hace que tengan que ejercer un aterrizaje forzoso. A partir de aquí la acción está servida. Los primos, unos de los malvados de esta serie, hacen creer al padre de Jorge que su hijo se ha perdido por la selva y se marchan sin él. El protagonista crecerá en compañía de una pantera llamada Isabelita y de unos monos que le seguirán en todas sus aventuras por la selva africana. Aunque la serie adolece de ser una rémora en el guión de muchas otras de la época: héroe que impone la ley y el orden por donde quiera que vaya, también cuenta con el atractivo de mostrar a un protagonista que actúa en compañía pero, esta vez, de animales como la pantera y los monos. Uno de las curiosidades de este hercúleo hombre es que crece; la acción se desarrolla temporalmente de tal manera que se hace adulto, se casa y envejece dejando el protagonismo a su hijo. *Pequeño pantera negra*, sería la creación de los mismos hermanos Quesada para la misma editorial en 1958 pero con mayor éxito, la publicación llegó a alcanzar 276 ejemplares. El pequeño pantera no sólo vivirá en la selva sino que tenderá en algunos capítulos hacia la aventura alucinante: aparecerán monstruos feroces, animales gigantescos u hombres peces. Característica esta de muchos de estos productos, mezclar los géneros tanto en su vertiente espacial como temporal, todo ellos marcados por unas situaciones fantásticas.

Dentro del ambiente selvático podemos introducir aquí aquellos héroes que desarrollan sus aventuras en las selvas del Indostán o en las junglas birmanas o indias. Las lianas y los elefantes no son exclusivas de África sino que el protagonista puede desarrollar su función heroica al otro lado del mundo. En este ambiente Pedro Quesada situó a otro encapuchado, *El rey de la jungla*, que fue imponiendo su ley bajo la directriz editorial de Bruguera en 1948. Entre el mundo selvático y de aventuras fantásticas apareció *Yorga* en 1950 bajo la firma de G. Bonelli y publicado por la editorial Hispano Americana. También estuvo ambientada en estas selvas la serie *Víctor Trice, lancero bengalí*, publicación editada por Grafidea en 1953. La colección publicada por Ricart en 1954, *Juma, el bengalí* trataría de nuevo el tema del héroe con antifaz que impone el orden por la selva. Los hermanos Gago trabajaron para la editorial Valenciana durante muchos años y en este ambiente también tenían que situar sus héroes, así en 1956 firmaron la colección *El hijo de la jungla* durante 86 ejemplares. En la serie también colaboró el dibujante Serchio. Pedro Quesada repetiría este prototipo de hombre tarzanesco criado en la selva del Indostán en *Bengala*, de la editorial Maga en 1959. *Bengala* no sólo contó con influencias de Tarzán sino que heredaba también la tradición narrativa del Premio Nobel de Literatura Rudyard Kipling y su *Libro de la selva*. El protagonista tarzanesco del tebeo español vive como rey de la jungla, conoce a todos sus habitantes y no entiende el mundo del hombre blanco que para él tan sólo son

como abejas que viven en colmenas. Acompañado siempre de su fiel Chiquito, un descomunal elefante, un día se cruzará con una expedición europea formada por dos hombres, por la hija de uno de ellos y por un militar que hace 16 años perdió a su hijo por esas tierras por culpa de un malvado hindú.



También el safari era una buena excusa para introducir la acción y donde los protagonistas podían demostrar sus habilidades. En 1953 es el año en que John Ford lleva a la gran pantalla *Mogambo* (*Mogambo*) triángulo amoroso con Clark Gable, Ava Gardner y Grace Kelly. Basada en la obra de teatro del mismo título de Wilson Collison, el protagonista es un cazador que organiza safaris. El tema de las cacerías por África que aparece en la película, film que la censura española convirtió en incesto en vez de adulterio al cambiar la relación entre los personajes – en vez de ser amantes los convirtió en hermanos – debió de servir de inspiración para la editorial Ricart que sacó la colección bajo el título *Safari*. Aunque en un principio se narraban las peripecias de unos expedicionarios por el continente negro, acabaría mezclándose con historias de terror y luchando contra animales prehistóricos. Tres años después, en 1956, esta compañía apostaría por un curioso formato en los tebeos: el *dibujomascope*. Con influencia del sistema cinematográfico cinemascope, desarrollado en 1953 y con el que se filmó la película *La túnica sagrada* (*The Robe*) de Henry Koster, esta serie contaba las aventuras de un hercúleo rubio durante 12 ejemplares en un formato de 15 x 21 cm en vez de 17 x 24, la norma más habitual.

El género policiaco se mezclaría con el selvático en aventuras como la que J. Martínez Osete haría en *El poder invisible*, creación para la editorial Ferma en 37 ejemplares. *Bill Kraker* apareció en 1958 de la pluma de J.B. Artés y del dibujo de Ferrando. Durante 24 números el héroe lo mismo luchaba contra los Wayooris, una malvada tribu selvática como contra grandes serpientes o animales prehistóricos. Sus portadas traían títulos como *Pánico en la jungla*, *Afrontando la muerte*, *Tortura* o *Torbellino de golpes*.

### 2.3.5. El futuro, un nuevo mundo

Si el héroe era capaz de mostrar su fuerte torso y su aguda inteligencia en este mundo, ya fuera en el pasado o en el presente, igualmente era capaz de hacerlo en el futuro. Un cosmos donde la fantasía, uno de los componentes básicos del producto, estaba servida y además, justificada. La ciencia ficción plantea unos retos tanto a dibujantes como a guionistas. El cómic puede mostrar unas posibilidades que a otros géneros le están prohibidas por el coto de la propia realidad y la fidelidad a la que se deben: armas, objetos, naves, extraterrestres, animales y un largo etc. El mundo de la ciencia ficción podía crear y sugerir una fauna y flora inexistentes, repletas de las figuras más extraordinarias; además en el dibujo podía aparecer lo que su hermano mayor, el cine limitado por la técnica y los decorados, en esos años, no podía enseñar. Fondos imaginarios entre las estrellas, planetas que se encuentran allende del universo, la imaginación no tiene límites para reproducir los mundos del más allá. Este universo extraterrestre aparece repleto de animales fantásticos, de ambientes que mezclan la época medieval con el futurismo de los años treinta. Se ha llegado a afirmar que es el





estupendas en elegantes ilustraciones<sup>88</sup>. La obra de Raymond apareció en el mercado estadounidense el 7 de enero de 1934; este poema épico nació en respuesta al éxito que otra serie de ciencia ficción estaba cosechando en el mercado: *Buck Rogers*. Como muchas de las colecciones de cuadernos de aventuras españolas, *Flash Gordon* mezcla la visión futurista de la ciencia ficción con la fantasía. Raymond pobló el mundo de Mongo de razas cuasi humanas como los hombres halcón; creó hábitats paralelos como la ciudad de los hielos eternos o el mundo acuático de Coralia. Todo un derroche de fantasía e imaginación donde Flash, el protagonista, es el estandarte de la libertad, el hombre que lucha contra la opresión del malvado emperador Ming, un hombre que rige, con mano dura, su imperio repleto de reinos que luchan constantemente entre sí, y que está empeñado en hacer a Dale Arden, la compañera de Flash, su emperatriz. Un modelo narrativo y psicológico que heredan muchas de las series españolas. La obra de Raymond fue introducida en España antes del conflicto bélico a través de Hispano Americana de Ediciones; después, en la posguerra, el material americano volvió a cruzar las fronteras con esta editorial y también en la revista *Chicos* hasta que en 1958 la editorial Dólar la importaría junto a otros muchos superhéroes estadounidenses.

El género futurista fue entrando tímidamente en el universo iconográfico español del tebeo de aventuras. Consuelo Gil, la editora y directora de la revista *Chicos* también lo incluyó entre sus aventuras, así en 1944 Jesús Blasco ilustró el serial *El planeta misterioso* con guión de J. Canellas. Nuestro prototipo de héroe como justiciero que se preste aprovechó su cualidad de defensor de la ley para mostrarla en cualquier sitio. Así los personajes espaciales del futuro mezclaron sus artes de policías con la de defensores de los valores más tradicionales de la tierra. Prueba de ello fue la serie de Valenciana en 1944 *El vengador del mundo* o *Guerra a la tierra* publicada por Marco en 1945. También colecciones cortas como *Zingar-Dan* de Bruguera en 1946 o *El rayo fantasma*, héroe encapuchado espacial, de la editorial Hércules en 1947 que hacía las delicias de los lectores. Mezclado más con mundos fantásticos que con ciencia ficción se encuentra el *Capitán Sol*, otro enmascarado que vino de la mano de Federico Amorós en el guión para la editorial Grafidea en 1948. Del autor de las novelas de *El Coyote*, José Mallorquí, junto a F. Darnis en el dibujo, nace *El jinete del espacio*. Siguiendo la estela del personaje de Alex Raymond aparece Carlos de Lara, un actor que está rodando una película en el desierto del Sáhara, de repente se ve envuelto en una tempestad de arena y se refugia en una nave del decorado, pero que resulta ser real y que lo traslada a un nuevo universo, el mundo de Ulus. En este planeta y siguiendo el modelo raymondiano existen distintas especies inteligentes. Al lado de la más importante y dominante, con una apariencia exactamente igual a la de los terrestres, encabezada por la princesa Klea existen los *hombres-perro* no demasiado inteligentes pero absolutamente fieles. A lo largo de la serie se entrevé un canto al heroísmo, la valentía, el honor, la nobleza y la caballería de los conquistadores hispánicos.

Será preciso alcanzar la siguiente década para que el héroe se sitúe entre los grandes de la ciencia ficción. Y es que la guerra fría y la tensión internacional hacen que este género se desarrolle más. En 1951 se publica la serie *Los exploradores del universo*, de los hermanos Quesada para Valenciana. Tímido avance hacia los mundos futuros pero que en sus episodios se queda en la mera lucha contra monstruos o

---

<sup>88</sup> Juan Antonio Ramírez Domínguez. *Grupos temáticos del cuaderno de aventuras en la España de posguerra: notas para una historia iconográfica e ideológica* (y II). Cuaderno de realidades sociales. Nº 9, enero, 1976. P. 115

personajes extraños sin recrear un mundo de ciencia ficción verdaderamente dicho. *Al Dany* hace su aparición en 1953 bajo la editorial Cliper. Los guiones son de un joven Víctor Mora, los dibujos de Francisco Hidalgo. Esta serie tiene como originalidad que sus portadas eran el principio de la historieta. De 1954 son las colecciones *Capitán Robles* de la editorial Bruguera, *Comando Roy* del ilustrador R. Cortiella para el sello Símbolo y *Red Dixon*. Esta última fue una de las que más éxito tuvo y una de las más longevas dentro del cuaderno de aventuras de este género. La serie fue dibujada por Martínez Osete, el guión fue de J. B. Artés y estuvo publicada por la editorial Marco. En una primera etapa alcanzó los 70 ejemplares; al año siguiente 96 y ya en 1957 alcanzaría 22 ejemplares más en el mercado.

En 1954 Ediciones El Cid saca a la venta en el mercado *Diego Valor, Piloto del futuro*. Personaje intergaláctico, inicialmente procedía de un serial radiofónico emitido por la S.E.R. con el mismo nombre. De las ondas pasó al mercado de las viñetas con



guión de Jarber (seudónimo de Enrique Jarnés) e ilustraciones de los dibujantes Adolfo Álvarez Buylla y Braulio Rodríguez (Bayo). La colección alcanzó 124 ejemplares en 1954 y otros 44 dos años después. Boixcar, el historietista de *Hazañas bélicas*, dibujó para Toray *Mundo futuro* en 1955. Siguiendo el sello de héroes que no eran protagonistas fijos que ya había marcado la colección sobre la guerra, *Mundo futuro* recreaba similares peripecias

heroicas a través de espacios abiertos, galaxias lejanas, planetas misteriosos y patrullas siderales que recorrían el universo. Para Boixcar la Tierra es uno de los planetas más atrasados del universo, mientras que la paz basada en la convivencia, el respeto, la bondad y el amor por y entre todos los seres vivos, en un modelo claramente inspirado en un humanismo de raíces cristianas, persiste en el resto del universo<sup>89</sup>.

En 1955 el guionista Seisdedos firmaba para Toray *César Meteor* en el que en un futuro cercano, el año 2.000, la humanidad conquistaba el espacio y luchaba para defender la tierra del ataque del malvado Thagnar. Del mismo año pero de menor interés sobre todo estéticamente, fue la colección *Platillos Volantes* que reproducía el miedo de ser invadidos por extraterrestres. La serie fue publicada por la editorial Ricart y firmada por Ribera. También la colección *El dueño del átomo*, publicada por Ferma en 1956, donde el héroe comenzaba sus aventuras empujándose a partir de un rayo en un laboratorio, luchaba contra robots gigantes y acababa saltando en el tiempo y participando en el asalto al palacio de Príamo para rescatar a la bella Helena durante el sitio de Troya. El espacio tuvo también su propio sheriff en *Policía del espacio*, colección de la editorial Jobas en 1956. De este mismo año es *Vendaval*, la serie de Bruguera, que como ya habíamos visto fue firmada por Víctor Mora. Clíper lanza en 1957 *Futuro*, subtitulada como “la revista de las rutas del espacio” y la editorial Marco, *Rock Robot*, un curioso héroe con un disfraz robotizado que cumplía funciones de policía en la tierra.

*Marcos* dibujada por Manuel Gago y escrita por Pedro Quesada para Maga en 1958 representaba a su héroe en planetas lejanos enemigos. El mundo futuro de *Marcos* pasaba por una mezcla entre mundos habitados por enanos, animales fantásticos,

<sup>89</sup> Toni Segarra, en <http://www.ciencia-ficcion.com/comics/mundofuturo.htm> (consultado el 27/11/2009)

hombres alados, gigantes u hombres hormigas y la época vikinga. Dentro del universo imaginario de sus autores había cabida para seres fantásticos que cohabitaban con naves espaciales en mundos subterráneos o marinos. *Marcos* fue coetáneo de otro héroe, *Rock Vanguard*, publicado por la editorial madrileña Rollán. Con guión de Miguel González Casquel y dibujo de Antonio Guerrero, este héroe se enmarca dentro de aquellos protagonistas que siguen la estela de la obra de *Flash Gordon*. Rock abandona la tierra accidentalmente acompañado de su grupo de amigos. En su viaje se encuentra con un universo gobernado por un tirano, el emperador Serklo, apodado el cruel, que mantiene dominados al resto de los reinos: el de los Hombres Águila, el de Grecca, el de las Siete Islas, el mundo de Amura y el país de la Estepa Helada. La originalidad de la serie radicaba en que se mezclaba una sociedad estructurada en clases con una arquitectura adecuada a cada una de ellas.

*Hazañas de la Juventud Audaz*, se publicó por primera vez en 1959 para la editorial Valenciana. Contaba con los dibujos de Matías Alonso donde aparecían grandes artilugios futuristas que se asomaban en algunas de sus portadas. Esta serie traducía al tebeo la colección de “Luchadores del espacio” o la también conocida como “La saga de los Aznar”, basada en unas populares novelas del mismo título del escritor George H. White, alias de Pascual Enguádanos Usach, prolífico autor que llegó a escribir más de cien títulos. Ya en la obra de Withe aparece lo que se denominan los autoplanetas, enormes estaciones o naves espaciales autónomas. Uno de los aspectos interesantes de la saga es la sucesión, generación tras generación, recayendo el protagonismo de la serie en el clan familiar.

#### 2.3.6. Entre la ley y el orden

En el tebeo español de estos años analizados sus protagonistas, los héroes, son portadores de un compendio de cualidades, entre la que destaca la inteligencia, la destreza y el compromiso con el más débil. Sus vidas aparecen repletas de hazañas, acontecimientos, riesgos que a veces llegan a saturar, pero que son el motor de la aventura, el leitmotiv de su vida. El héroe es el reflejo del bien que encuentra en su antítesis, el mal, su oponente y a la vez el reflejo de su parte negativa. La lucha permanente, la existencia vivida peligrosamente porque sí, la fuerza y la violencia como bases de la aventura, encuentran en el héroe transformado en detective, policía o espía unas de sus máximas representaciones. Podíamos introducir aquí al militar pero estos se diferencian en que su labor se ve ensalzada y endiosada cuando existe una guerra o un conflicto bélico, mientras su vida diaria carece de ese compromiso con la aventura que sin embargo en la figura del policía tiende a ser constante porque forma parte de su trabajo diario. Cuando se encuentra en primera línea, el soldado y sobre todo el militar de graduación, que para eso está formándose durante años, es uno de los héroes de mayor grandiosidad, un adalid al que siguen sus soldados, un estratega en el que se dan cita los ideales de la nación o el pueblo que ha ido a defender. El recluta es la masa, el héroe anónimo que tiene un peso decisivo en la acción, que como su propio nombre indica, ha sido reclutado para una ocasión excepcional como es la guerra.

Sin embargo el detective, el policía y todos los que tienen que ver con el mantenimiento del orden, lo hacen a diario porque esa es su vida, su profesión. Y eso demuestra que dentro de la aventura son héroes que cumplen su misión a cada momento. Su motivación es el trabajo, no tienen un hecho relevante que les incita a dejar su vida de siempre e iniciar el viaje, no tienen una venganza que cumplir como estimulante que causa el comienzo de su deambular. En este sentido su impulso será más material que espiritual pero también más heroico que sus compañeros héroes

porque forma parte del compromiso con el bien, con la imposición de la ley entre los hombres.

Por este motivo la figura del inspector o del investigador da para mucho juego. Sea por una herencia literaria o cinematográfica o por que el mal hay que combatirlo con sus propias armas, las series de detectives y policías se multiplican en estos años en nuestro país. Tal vez a ello ayudó la aparición de una de los títulos más largos dentro del panorama tebeístico español, a su vez uno de los más criticados y de los más denostados: *Roberto Alcázar y Pedrín*. Modelo que cortó patrones que otros siguieron, los dibujos de Eduardo Vañó, ilustrador y a veces guionista, se dilataron en el tiempo desde el final de la cruenta guerra civil – o incivil mejor denominada – y hasta, casualidades de la vida, el fallecimiento del general Francisco Franco. A esta serie, de la que trataremos en profundidad más adelante, publicada por la editorial Valenciana le siguieron rémoras y héroes que podemos encasillar en el género detectivesco y policiaco. Dentro de esta categoría se mezclan, como un buen exponente del tebeo y de la historieta, otros géneros de diferente naturaleza, por lo que la fantasía también encuentra su lugar correspondiente en este apartado.

Fueran o no fuerzas gubernamentales, dependieran de organismos internacionales o resolviesen ellos por su cuenta y riesgo situaciones comprometidas, los detectives, sheriffs y comisarios son los hombres que representa la ley y eso es sinónimo de fuerza, inteligencia, arrojo y valor. En este grupo de héroes tienen cabida tanto aquellos que forman parte de la ley como los que se los toman por su propia cuenta, tal vez porque exista un fallo en el orden establecido.

Un año después de que arrancara la saga de Roberto y su acompañante Pedrín, nace la serie de *Los vampiros del aire*, de la editorial Marco. Fruto de la imaginación de la incansable pluma de Canellas Casals, y con dibujos de F.Darnís y de Boixcar, la serie relataba las aventuras de dos jóvenes vinculados a la policía británica que tienen que recuperar un traje especial que sirve para volar y que ha sido robado. A través de los 13 episodios que formaron la serie, en las viñetas se entremezclan las audacias de los policías protagonistas, Carlos y Marcos Bon, con pasajes de terror donde *ogros, brujas, licántropos, vampiros, castillos, calaveras y oscuridades*<sup>90</sup>, conforman una atmosfera opresiva de terror y miedo mezclado con grandes dosis de fantasía.

Si hay un personaje que nace en estos años y al que, de nuevo, hay que rendirle homenaje ese es *Cuto* de Jesús Blasco. El dibujante de origen catalán, comenzó su trabajo en la historieta a corta edad, en 1935. Pronto crearía en las páginas de la revista *Boliche* al personaje por el que muchos le recordarán, *Cuto*, aunque la versión más conocida es la que apareció en los años 40 en la revista *Chicos* dirigida por Consuelo Gil. Como ya habíamos visto, *Cuto*, el héroe, podía ser encasillado en varios estereotipos como el del Oeste, en la aventura llamada *Los dominios de los Sioux* y dentro del género de ciencia ficción en las planchas de *El planeta misterioso*. Este polifacético personaje comienza su andadura en la revista donostiarra *Chicos* en *El pequeño policía*, entre 1940 y 1941. Una de las curiosidades de este protagonista es que no es un hombre sino un niño que en sus primeros incidentes no llega a ser ni siquiera un adolescente. Aunque con el tiempo va evolucionando y creciendo físicamente hasta

---

<sup>90</sup> Manuel Barrero, *Los vampiros del aire. El miedo a la tecnología*. Disponible en web: [http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/los\\_vampiros\\_del\\_aire\\_el\\_miedo\\_a\\_la\\_tecnologia.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/los_vampiros_del_aire_el_miedo_a_la_tecnologia.html) (Consultado el 7/12/2009)

convertirse casi en un adulto, pero siempre con una iconografía bastante juvenil, *Cuto* se diferencia de sus compatriotas de los cuadernos de aventuras en que físicamente no es un superhombre, no tiene una fuerza desmedida ni representa el poder a través de sus músculos. Tal vez sea porque nació de una revista infantil, las aventuras de *Cuto*, *Gurripato* y *Camarilla* cuando su autor tenía sólo 16 años, su iconografía nunca llegará a ser como la de sus compañeros de mercado. Sin embargo en inteligencia, caballerosidad y honor nadie gana a este chaval. Sería esta afinidad hacia los más jóvenes junto a los buenos dibujos de Blasco los que harían de este héroe uno de los más apreciados dentro del panorama español durante la década de los cuarenta.

Cuto es un joven que trabaja vendiendo periódicos en Estados Unidos, lo que le lleva a enredarse en numerosas intrigas policíacas o de espionaje internacional. A su primera aventura le siguen *Sin rumbo*, ambientada en la India y Alaska, *El pájaro azul*, también llamado *Cuto, héroe del aire*, *El mundo perdido*, donde viaja a un Egipto con grandes dosis de fantasía; todas ellas publicadas en las hojas de la revista *Chicos*. Después vendría *Tragedia en Oriente* ambientada en el conflicto bélico europeo, *En los dominios de los Sioux*, donde todo ha sido un sueño para su protagonista, *El caso de los muchachos desaparecidos* en la que el protagonista se sumerge en las calles y suburbios de Nueva York y la humorística *Hombres muertos en la isla*. En una segunda época de la revista apareció *Estrella Negra*. Como almanaques aparecieron historias más cortas y auto conclusivas como *Cuto deportista*, *Granujas y caballos*, *El castillo del terror*, *Cuto en una del Oeste*, *El lago de la muerte*, *Cuto en Nápoles*, *El junco de Sing* y *El secuestro*. Por último en la revista *Boy*, se publicó una historieta que quedó inconclusa: *La herencia misteriosa*.

Como lo ha definido Javier Coma el personaje de Cuto:

“Era fundamentalmente libre, vivía por su cuenta y riesgo, estaba asimilado al mundo de los adultos, tenía amigas, conducía coches, pilotaba aviones, viajaba casi sin tregua y su país de adopción radicaba al otro lado del Atlántico. Supóngase lo que todo esto podía representar a los ojos de los lectores de los años 40, bajo tales perspectivas, Cuto adquiriría una imagen subliminal de rebelde, de héroe en una línea muy distinta a la del heroísmo oficial. Simbolizaba, en definitiva, un sueño imposible”.<sup>91</sup>

Siguiendo la línea de *Cuto* hubo otros chavales que formaron parte de la intriga detectivesca. Así en 1945 sale *King, el pequeño policía*, serie publicada por Valenciana con guiones de Federico Amorós. *La pandilla de los siete*, con sobrenombre de *El pequeño enmascarado y su pandilla*, estuvo publicada por la misma editorial en el mismo año y escrita por Pedro Quesada. Su éxito fue grande y llegó a tener una tirada de 84 números y 3 extras. Tampoco hay que olvidar el éxito que tuvo la creación de Maga en 1951, *Tony y Anita, los ases del circo*. Una pareja formada por un trapesista<sup>92</sup> y una caballista que llevaron sus aventuras y su amor por todo el mundo. La serie fue una creación de Miguel Quesada y de su hermano Pedro en el guión; pero a la altura del número 116, Miguel abandonó el dibujo y fue M. Gago el encargado de llevarlo a la práctica. La colección llegó a alcanzar los 153 números. La misma editorial pero en

<sup>91</sup> Javier Coma, *Y nos fuimos a hacer viñetas*. Phentalon ediciones, Madrid, 1981. P. 25

<sup>92</sup> Esta no es la primera serie que se ambienta dentro del universo cérquense. En 1944 la editorial Valenciana ya había sacado *Alberto España y su perro Nick*, bajo la firma del historietista M. Gago, una pequeña colección de 8 números que vio su reedición en 1949 y que trataba las aventuras del trapeceista que ponía el nombre a la serie.



1953, sacó al mercado a otro policía, este vez un adulto pero que se hizo acompañar de dos muchachos en sus andanzas. *Juan Bravo y sus chicos* hacía honor a su apellido en sus lances y se hacía acompañar de otros dos huérfanos como él: Cal y Pan. La historia de Juan Bravo parte del esquema clásico de muchas colecciones: un hombre que conoce su pasado cuando ya es adulto y tiene que vengar el honor de su familia que tiene un oscuro secreto escondido. Esta vez la trama está situada en un orfelinato de Nueva York. Este héroe con reminiscencias al comunero castellano de finales del siglo XV, fue una creación de J. Ortiz en el dibujo y de P. Gago en el guión. Alcanzó los 33 números. También huérfano es el personaje central de la serie *Cartucho y patata*, de nuevo de Maga en 1956. El solitario joven se ve envuelto como testigo en un asesinato y a partir de aquí comenzaran sus aventuras donde se mezclan las bandas de gánsteres con las luchas en la selva, los viajes a Hong Kong con los rayos desintegradores. A sus peripecias se une la hija de un gánster asesinado y el contrapunto de un gordinflón mexicano que pone el humor y la simpatía. Cartucho, personaje que cuenta con un gran sentido de la justicia y un enorme corazón, forma parte junto a sus compañeros del trío clásico, en este caso acompañado por un animal, típico de este universo de héroes populares.

Este género narrativo está caracterizado por la acción y el suspense. Pero la incertidumbre viene apoyada también por una mezcla de horror y fantasía. Muchas colecciones mezclaron estos ingredientes para darle mayor dinamismo y crear situaciones donde el héroe pudiera demostrar sus cualidades, normalmente la fuerza física pero también su agudeza mental y su honor lo que habitualmente les oponía a los malvados. Si el bellaco es encima una muestra de ignominia la intriga estaba más que



garantizada. Las series supieron envolver a sus protagonistas malvados de un revestimiento de atrocidad para llamar más la atención de los lectores. Pero también los héroes cumplían con la tradición de formar parte de ese elenco de personajes forrados de hálitos misteriosos. Así algunas colecciones tenían nombres como *El misterioso doctor Satán* – de la editorial Valenciana en 1943 – o *El Murciélago humano*, dibujada por Boixcar en en el mismo año para la editorial Marco.

Dentro del género una de las figuras más representativas es la del inspector. Del año 1944 data *El inspector Forbes* publicado por Grafidea; a él le siguió *El inspector Arno* en la editorial Gestión en 1946. Pero fue en las páginas de la revista *El Campeón*, editada por Bruguera entre marzo y diciembre del 1948 y de periodicidad quincenal,

donde aparecen dos de los héroes más interesantes de esta época dentro del género policiaco: *Doctor Niebla* y *El inspector Dan*. Francisco Hidalgo fue el creador del famoso *Doctor Niebla* pero también dibujó para la misma revista la serie *Dick Sanders, detective amateur*. En ella ya mostraba su dominio del blanco y negro y una herencia del norteamericano Will Esisner y su obra *The Spirit*. Las historias tienen una fuerte carga del cine de negro y de la literatura al estilo de Raymond Chandler, Dashiell Hammet y Mickey Spillane<sup>93</sup>. En su siguiente creación, *Doctor Niebla*, Hidalgo llevó

<sup>93</sup> Riera, Agustín: *La revista El Campeón*. Revista Tebeosfera, 5. Valencia. Disponible en:

los guiones de Rafael González quien, bajo el seudónimo de Douglas L. Templewood, ya había creado al personaje en la novela popular con el mismo nombre para la colección *Superhombres* de la editorial Bruguera. Tiempo después sería Víctor Mora el guionista. Sin embargo el héroe, Niebla, no debió su fama a la novela popular sino a los tebeos. Este protagonista formaba parte del elenco de héroes que ocultaban su rostro. De origen desconocido, en las hojas de la novela se le describía como un hombre al que nadie había visto la cara porque siempre la llevaba cubierta por una bufanda además de portar en el ojal un ramillete de mimosas; en las vieñetas cambió esta planta por un heliotropo originario del Perú, mientras que ocultaba sus ojos con unas gafas negras. Aunque la serie no tuvo demasiado éxito, tal vez por la competencia de otras colecciones en el ámbito de la novela popular como fue *Hombres Audaces*, o por el triunfo de su compañero de revista *Inspector Dan*, la obra de Hidalgo contó con unos dibujos de una calidad muy buena que supieron trasladar los encuadres cinematográficos y el ambiente del cine negro al papel. Además con sus pinceladas, Hidalgo, creó un ambiente de opresión donde un ser misterioso hacia cumplir la justicia por su propia mano, convirtiéndose en juez, jurado y verdugo<sup>94</sup>, tal vez porque con ello quería mostrar como el orden reinante, en ocasiones, debía de tener un rostro oculto que le ayudara a mantenerse a lo mejor porque la ley realmente no funcionaba.

Al igual que ocurriera con *Doctor Niebla*, la simbiosis entre novela popular y tebeo<sup>95</sup> siguió salpicando el mercado de masas de héroes. En 1946 nació *El Encapuchado* bajo la pluma de Guillermo López Hipkiss con el seudónimo de Rafael Molinero para la colección *Hombres Audaces, Nuevos héroes* de la editorial Molino. En ella se relataban las aventuras de un encapuchado quien en realidad era Milton Drake, un millonario de Baltimore que aprovechaba su fortuna y sus ratos de ocio, para combatir el crimen. Hipkiss tenía muy claro que sus historias debían desarrollarse en los Estados Unidos, lugar donde todo podía ocurrir, y donde podría sazonar la colección con su adecuado toque de glamur. Su versión al tebeo fue al año siguiente en las páginas de la revista *Chicos* donde la ilustró Adriano Blasco. La serie pasó luego a publicarse en la publicación de historietas *El Coyote* de la editorial Clíper siguiendo ilustrada por el mismo autor quién supo trasladar al papel las luchas contra bandas de malhechores, el rapto de bellas mujeres mientras criticaba el odio y la codicia. En el mismo año pero publicado por Garga, la efímera editorial de la familia Gago, se publicaron las aventuras de *El misterioso X*, de nuevo un encapuchado de brazos hercúleos que acaba imponiendo el orden mientras luchaba con vampiros humanos y bandas de gánsteres.

Como veremos más adelante el *Inspector Dan* estuvo creado por Eugenio Giner en el dibujo y Rafael González y Francisco González Ledesma en el guión, quienes supieron crear una atmósfera repleta de inquietud que rozaba la alucinación y la pesadilla al describir la acción en Gran Bretaña – en la mayoría de las aventuras, aunque

---

[http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la\\_revista\\_el\\_campeon.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la_revista_el_campeon.html)

(consultado el 9/12/2009)

<sup>94</sup> Riera, Agustín. *Ibídem*.

<sup>95</sup> Esta asociación de héroes se daría también otras series como *El pequeño luchador* de Gago uno de los tebeos que pasó a la novela, *El coyote* de José Mallorquí, *Hazañas Bélicas* y *Luchadores del espacio* publicada por Valenciana en 1959.



la acción también se trasladó a Estados Unidos y a Corea – sobre todo en los castillos escoceses o en los barrios londinenses inundados por la niebla. Siguiendo a este modelo salieron algunas publicaciones donde el suspense se mezclaba con elementos que rozaban lo terrorífico. Así en 1952 el historietista Julio Vivas llevó al mercado para la editorial Marco *Alan Duff*. Y Ferma sacaría años después – en 1954 – *La sombra justiciera*, un enmascarado que lucharía contra fantasmas, cadáveres asesinos o lobos humanos. Los dibujos serían de Ferrando y el guión de J. B. Artés.

A partir de la década de los cincuenta y con una fuerte influencia de la presencia estadounidense a nivel mundial y por el aperturismo español de sus fronteras, el héroe se convierte en un espía o en un agente de la ley americano. La editorial Toray no dejó escapar este filón y en 1951 publicó durante 24 cuadernillos y con dibujos de Darnís la serie *2 americanos en Europa*. Otro estadounidense del que se contaban sus aventuras fue *El agente Norton*, publicada por la editorial Jara con guión de Faura. En la colección se contaban las peripecias de este agente del FBI y de sus compañeros Armónica y Chang. Maga se decantó más por las aventuras sobre empleados del orden ocultos en la serie *El espía*, ilustrada por Gago también en 1951. Año en que sale en el mercado madrileño *Aventuras del FBI*, de la editorial Rollán. Como se relataba en la contraportada del número uno, *La pantera de Michigan*, las siglas del F. B. I. no sólo hacen referencia a la organización de contraespionaje más famosa del mundo sino que la F corresponde a fidelidad, la B a bravura y la I a integridad. Como recoge Juan Antonio Ramírez Domínguez en su catálogo sobre los grupos temáticos del tebeo español:

*“Fidelidad a los principios divinos, en primer lugar, y a la patria*

*Bravura en la lucha por la moral y la justicia, sin olvidar que sólo ley tiene autoridad para castigar*

*Integridad de espíritu y corazón para conservarse firmes ante el pecado y la maldad. El F.B.I. defiende todo lo noble, lo bueno y lo grande; sus agentes son modelo de hombres”*<sup>96</sup>

En esta misma línea también se encontró la serie *Capitán Johnson, agente especial de la F.I.S.* de la editorial catalana Ameller y *Kirk Morgan, un agente especial de servicio de contraespionaje*, de la editorial Grafidea en 1953.

### 2.3.7 La aventura del pasado

Hasta ahora hemos visto como el héroe del tebeo se mueve en diversas épocas, tanto en el pasado, caracterizado por el ambiente de capa y espada en diferentes etapas históricas, en el presente y en un hipotético futuro repleto de rayos siderales. Copia o influencia de otras series y de héroes básicamente norteamericanos, el protagonista de las aventuras abarca casi todos los lugares de la tierra. Pero pocas series hubo que se enmarcaran en dos épocas definidas como son la prehistoria y las centurias romanas. En 1950 los hermanos Gago, Manuel en el dibujo y Pablo en el guión, sitúan a uno de sus héroes legendarios en los albores de la humanidad. Es *Purk, el hombre de piedra*, serie que a partir de su número dos se denominaría *El hombre de piedra*. Valenciana, la editorial, presentó a Purk, un hercúleo troglodita que vivía en las montañas con su tribu: los Catak y que por avatares del destino se ve envuelto en luchas constantes contra animales prehistóricos y malvados de otros clanes que quieren robarle a su amada Lila.

<sup>96</sup> Ramírez Domínguez, Juan Antonio. 1976, *Grupos temáticos...* Óp. Cit. P. 108

Gago realiza estos dibujos cuando ya llevaba años creando al *Guerrero del antifaz* por lo que la tipología de sus personajes y su fisonomía son bastante parecidas. Al estar situada la acción en los principios de la humanidad, Gago dotó a sus héroes de poca ropa, hecho que la censura pronto se encargó de corregir a partir del sexto capítulo, pero que le dieron a este autor la ocasión de demostrar con sus líneas un dibujo que dotaba a sus personajes de una fuerte musculatura, característica esta que también compartió su afamado guerrero. Este original troglodita se dilatará en el tiempo hasta alcanzar los 210 números en los que la imaginación de sus autores no conocerá límites. Purk y su enamorada vivirán raptos, lances, volarán sobre águilas, lucharán contra animales marítimos y terrestres, contra seres de fábula como centauros, hombres rata o extraños personajes salidos de la inagotable factoría de la familia Gago.

Si de derroche de imaginación se trata no se quedó a la zaga otra colección, *Piel de lobo*. Dibujada de nuevo por Manuel Gago pero esta vez con el guión de De La Iglesia para la editorial Valenciana a finales del década de los 50, narra los avatares de Taím, Piel de Lobo, quién con su arco y su flecha, llamada serpiente voladora, y sobre todo, con la ayuda de sus amigos los animales, tiene que enfrentarse a una surrealista fauna: hidras de siete cabezas, peces lagarto, langostas cabalgadas por hombres, minotauros, sirenas, gigantes y un largo etc., que hicieron a este émula de Ulises vivir su Odisea particular. La serie comenzaba situando al héroe en los albores de la humanidad donde la naturaleza le era hostil por lo que tenía que su principal reto era luchar y defenderse.

Continuando con el desarrollo histórico podemos analizar las series que comparten como marco histórico el péplum. Fuertemente influenciados por la iconografía cinematográfica, aparecieron héroes que tenían que demostrar su fuerza y sus dotes en el antiguo mundo del circo romano. Ya a finales de los cuarenta dos pequeñas series hacían anticipar a personajes posteriores. *Capitán León*, de la editorial Marco en 1948 con guión de Pablo Gago y *Tigris, el africano* que publicó los guiones de Federico Amorós al año siguiente. Ninguna de las dos títulos tuvo el éxito que si alcanzaron otros personajes en los años siguientes. Por orden cronológico cabe destacar las aportaciones que Manuel Gago hiciera con *El libertador*, personaje que nace en 1950 para la editorial Garga y al que le seguiría *El defensor de la cruz* publicada por Maga en 1956. En esta última el héroe se situaba a medio camino entre un mártir cristiano que lucha en el foso de los leones y un héroe con doble vida, de nuevo recurriendo a la ocultación del rostro, durante los 54 capítulos que duró la serie. Los cuadernillos allanaron el camino de una de las más longevas en este género: *El jabato*. Como ya habíamos visto anteriormente, Jabato forma parte más de ese nuevo tipo de héroes que hace su aparición a finales de los cincuenta y que hace que las aventuras sean más dinámicas. La historia creada por Darnís y José Casanova en la parte del dibujo y con guiones de Víctor Mora (también bajo seudónimo de R. Martín) para Bruguera, se prolongó en el tiempo desde 1958 hasta 1966, alcanzado un total de 381 episodios, además de 4 almanaques y especiales de vacaciones. Continuando con la estrategia editorial que tenía su compañera *El Capitán trueno*, llegó a tener una revista de aventuras propia, *El Jabato Extra* con 51 números y 1 almanaque, para pasar finalmente a las páginas de la revista *El Capitán Trueno Extra*. Esta especie de Espartaco<sup>97</sup> a la española es apresado y obligado a luchar como gladiador en el circo

<sup>97</sup> El héroe recuerda en su planteamiento a la novela homónima del escritor neoyorkino Howard Fast publicada en 1951 y de la que se haría una versión cinematográfica en 1960 dirigida por Stanley Kubrick y protagonizada por Kirk Douglas y Laurence Oliver.

romano pero gracias a su inteligencia y fuerza, dos factores que confluyen en el personaje del héroe español, se escapa y acaba llevando a cabo una rebelión de esclavos. *El Jabato*, huido por sus actos, se paseará por países y pueblos de la misma cronología: Etiopía, Egipto o Persia mientras impone el bien y la justicia.

### 3. EL HÉROE AVENTURERO

El hombre, como integrante de un grupo cultural, ha tenido necesidad de héroes desde los inicios de su existencia. Las sociedades han desarrollado todo tipos de ídolos y los han convertido en mitos y han creado imágenes arquetípicas que recuerdan sus hazañas y sus valores con sólo evocarlas. Todas las manifestaciones culturales incorporan de una manera consciente o inconsciente una estructura mítica heredera de las tradiciones culturales. El hombre siente y respira a través de estos mitos y se identifica con ellos, proyectando sus ilusiones y sentimientos. Muchas situaciones de la vida, imposibles de realizar en contextos habituales, son vividas a través de los personajes de la pantalla, de las ondas y de las hojas del papel.

Para mitificar al héroe, la sociedad que lo crea utiliza unos cánones de belleza propios y le proporciona al ídolo un aspecto físico y unas dimensiones psicológicas, acordes con la herencia cultural en la que nazca el producto. De aquí que la figura del protagonista, y por ende sus compañeros y opositores, se delimitará por los patrones culturales a los que se encuentren sometidos creándose unos modelos únicos que se repetirán en todos los géneros y variedades del mundo del tebeo.

#### 3.1. EL HÉROE AVENTURERO Y EL MITO

Si el héroe se define según la Real Academia de España de la Lengua como aquel “varón ilustre y famoso por sus hazañas y virtudes”, el mito<sup>98</sup> aparece como un “conjunto de creencias e imágenes idealizadas que se forman alrededor de un personaje”. El héroe pasa a ser mito cuando, a través de una narración fabulosa e imaginaria, se intenta dar una explicación no racional de la realidad. El mito relata una historia en la que el héroe traspasa su condición física de humano y se convierte en dios o en héroes civilizadores que con sus gestas y actos constituyen misterios. El mito condensa alguna realidad humana de significación universal.

En la búsqueda del héroe suele partirse del mito, puesto que la mitología se concibe como el relato del ídolo. En los años de posguerra el héroe pasó a tener calidad de mito al representar los atributos del héroe clásico en su persona. Los peligros más inverosímiles, el veneno, los disparos, las emboscadas, etc., no afectan al protagonista porque este en su condición de mito está protegido por la fortuna y el destino. Los caballeros andantes que aparecen en los tebeos de aventuras están escudados por un halo de poderes mágicos que los defiende de todo mal. Porque el mito no puede fallecer al igual que los valores que representa que se convierten en arquetipos de la sociedad.

Lo que diferencia al héroe del mito es su carácter de dios. Los mitos fueron creados para dar explicaciones de hechos insólitos o inexplicables. El mito se refiere siempre a una creación, cuenta como algo ha empezado a existir, o como se han fundado un comportamiento o una institución. Los poemas que protagonizan son cosmogonías, explicaciones fabulosas de fenómenos naturales o narraciones sobre el origen de los pueblos. En todas las culturas humanas existen mitos, creaciones colectivas que funcionan como motor de recreación de un tiempo pasado, primordial, donde los actos humanos adquieren una significación distintiva por ser hechos originales de la especie humana. Los mitos representan una realidad que responde a una necesidad religiosa, a unas aspiraciones morales o bien a imperativos de orden social. Los primeros mitos tuvieron como origen la necesidad de explicar los fenómenos de la

---

<sup>98</sup> Definición de *Diccionario de la lengua española*. Espasa-Calpe S.A., Madrid, 2005

naturaleza pero con posterioridad se construyeron mitos tratando de explicar o penetrar en los secretos de la condición humana y dieron un significado religioso a los hechos que el hombre no podía explicar. Por eso, al intentar revelarlos, se abandona el universo cotidiano y el lector se introduce en un mundo fabuloso, donde todo acontecimiento es significativo e importante.

Desde el principio de los tiempos el hombre ha necesitado de la aventura y de alguien con quien identificarse ante el riesgo para poder evadirse de la realidad cotidiana y monótona. En un principio la aventura se apoyó en la Mitología. El pueblo entendía al mito y a sus relatos como un héroe con el que se explicaba a partir de sus acciones un código con el que se mantenía el sistema social. Desde las primeras tradiciones orales del poema babilónico de Gilgamesh, que relataba hace cuatro mil años la fabulosa lucha de este héroe contra las fuerzas de la naturaleza personificadas en el terrible dios Enlil, hasta el actual universo cinematográfico, el hombre ha tratado de explicar hechos inexplicables primero con el mito y posteriormente con las andanzas del héroe. Los ídolos griegos épicos como Aquiles, Heracles o Ulises tienen un carácter semidivino que el héroe ha heredado tanto en su comportamiento como en su representación física. La literatura griega creó a los héroes que eran los herederos directos de los semidioses y que sólo se diferenciaban en la perennidad de la muerte. Teseo y el Minotauro, Jasón y los Argonautas, Heracles y sus trabajos, Aquiles y la guerra de Troya, las aventuras de Ulises para retornar a su tierra natal Ítaca.... Todos representaban unos valores determinados, eran modelos de la aventura, sus gestos heroicos eran la inteligencia, el valor, el compañerismo y suponían un esfuerzo que los hacía admirables ante el pueblo. Con Eneas llegó la explicación ficticia de una nación. Virgilio inventó a su héroe para justificar el origen mítico del pueblo romano. Así lo pidió Augusto y así por razones políticas se dio un origen divino al emperador. Según Vázquez de Parga, con la llegada del cristianismo

*“los mitos paganos se entremezclaron y mixtificaron (...) y el resultado fue una sucesión de extrañas aventuras de héroes mitad guerreros mitad santos, mitad brujos, mitad místicos, que finalmente plasmaron en las novelas medievales”. (...) desde Sigfrido a Beowulfo o el propio Carlomagno (...) conducidos por la nueva mitología nórdica. Héroes de leyenda casi siempre, pero también héroes reales existentes cuyas proezas reflejaron las canciones de gesta que aún no habían salido del dominio de la poesía épica cantada por los juglares, portavoces y creadores de los cuentos populares. (...) Con ellos enlazarán en el tiempo de los caballeros andantes (...) la novela medieval. El caballero andante encarna esos sentimientos y valores presentes y no pasados (...) y actúa motivado por su propia individualidad, por su afán de aventuras, por su ansia de desentrañar misterios, de correr riesgos, de enfrentarse al peligro o, a lo sumo, de hacer méritos ante su enamorada.”<sup>99</sup>*

El tebeo, como hijo fiel de esta literatura, embarcará a sus héroes en un mundo de aventuras y de misterios pero sin perder el origen mitificador que en sus orígenes se encuentra.

Por otra parte toda la historia del mito arrastra consigo unos símbolos que en el inconsciente humano se han incorporado a la universalidad sea cual fuera su raza o su medio histórico. Símbolos que coexisten en el imaginario colectivo y que la mayoría de ellos han perdido su carácter religioso original. Como le ocurre al *árbol cósmico* que es el centro del mundo y cuyas raíces se hunden hasta los infiernos y sus ramas tocan el

<sup>99</sup> Vázquez de Parga, Salvador. *Héroes de la aventura*. Planeta, Barcelona, 1983. P. 19

cielo. La *cruz* del cristianismo está hecha de la madera del árbol del bien y del mal que sustituía al árbol cósmico primigenio. La cruz aparece como un árbol que sube de la tierra y llega hasta el cielo. También las grandes catedrales góticas elevan su mirada hasta la bóveda celeste como si fueran un soporte del universo. Para Mircea Eliade, los mitos y su simbología nacen en un *Tiempo Sagrado* que es diferente del tiempo habitual y cotidiano. Por eso al leer, al escuchar, ver o recordar los mitos, el hombre se separa de su existencia habitual y es proyectado hacia un *Gran Tiempo*, cronológica e históricamente distinto del cotidiano. Así el espectador, el oyente o el lector, cuando toman contacto con un mito se olvidan en cierto modo de la situación particular de cada uno y son proyectados a otro mundo, a un Universo que ya no es el cotidiano. Por eso sí el héroe hereda del mito la simbología del Cosmos cuando es leído en el tebeo, cuando se identifica con él, enlaza con un mundo distinto que difiere del familiar y que les conecta con el tiempo que una vez fue sagrado. Para Eliade existe también un *Tiempo Sagrado* que:

*“es cualitativamente diferente del tiempo profano, de la duración continua e irreversible en la que se inserta nuestra existencia cotidiana y desacralizada.”*<sup>100</sup>

Al igual que ocurría con el universo, con el espacio, el mito traslada al hombre a otra época que difiere del habitual, le lleva al instante privilegiado de cuando se creó mientras que se produce una ruptura con la existencia diaria y monótona. Por eso la aventura tiene que representar un espacio y un tiempo diferente del habitual, para poder conectar al lector con los momentos de la creación. Uno de los mitos más interesantes es el de la *bóveda celeste* que aparece ante el hombre como una región inaccesible y representan lo trascendente y la eternidad. El cielo revela lo sempiterno, lo infinito y lo poderoso. Así el espacio y su conquista se han convertido en algo tan llamativo para el ser humano, porque conocerlo supone estar en armonía con lo imperecedero y con lo indestructible. Además el cielo en su vertiente de espacio sideral lleva al héroe a intentar dominarlo no sólo porque le proporciona el placer de alcanzar lo inmortal sino porque en él el héroe tiene la oportunidad de convertirse en un modelo ejemplarizante entre mundos desconocidos donde, a lo mejor, no existe un orden ni una justicia establecida. Si este es el caso, el héroe traslada sus ideales y se convierte en un nuevo justiciero que ha de imponer la ley del bien y el orden sobre el mal. Precisamente el mal también tiene su presencia en la simbología de los mitos. Los viajes de iniciación de las gestas de caballería representan el paso, la ruptura de la vida cotidiana, el neófito se separa de su familia o de su entorno habitual que le lleva a una retirada a la espesura. Aquí se dan los símbolos de la muerte: el bosque, la jungla, las tinieblas son el significado del mal que acecha, de lo desconocido y del infierno. La naturaleza que a veces puede ayudar al héroe en otras ocasiones se convierte en un enemigo contra el que luchar, en un elemento indómito al que hacer frente.

Todos estos símbolos no desaparecen con el devenir del tiempo sino que se van añadiendo nuevos, por lo tanto la estructura del símbolo no se esfuma, se refuerza a lo largo de la historia. Y la historieta y el héroe se nutren de esta mitología y de sus símbolos que a veces aparecen camuflados. Los medios populares han retomado innumerables motivos míticos: la lucha del héroe y el monstruo, tema muy concurrente en los tebeos de aventuras, los combates y las pruebas iniciáticas, los personajes ejemplares de la Joven, del Héroe o del Villano. Incluso como afirma Eliade

<sup>100</sup> Eliade Mircea. *Lo sagrado y lo profano*. Punto Omega, Madrid, 1973. P. 63 y ss.

*“la lectura comporta una función mitológica: no sólo porque reemplaza el relato de los mitos en las sociedades arcaicas y la literatura oral, (...) sino especialmente porque la lectura procura al hombre moderno una salida del tiempo, comparable a la efectuada por los mitos. (...) la lectura proyecta al hombre moderno fuera de su duración personal y le integra en otros ritmos, le hace vivir en otra historia”*<sup>101</sup>

El héroe como arquetipo que proviene del mito y que arrastra su simbología milenaria aparece como un salvador, como un liberador, como un modelo a seguir. Es la representación de las virtudes positivas. El héroe se convierte en un ser superior, con poder, por encima del hombre medio y cumple la función de salvar al ciudadano de la destrucción y de la muerte. El personaje del tebeo de aventuras representa un sistema de valores, sugeridos consciente o inconscientemente, en la historieta, que sirven de arquetipo al lector. Éste se identifica desde un principio con estos ídolos porque forman parte de la memoria popular. Llegados a este punto hay que hacer un inciso sobre la teoría de la identificación del lector hacia los personajes. Siguiendo la hipótesis de González Requena mantenemos que la identificación se produce tanto con los personajes protagonistas como con el producto en el que se encuentran. Hay que tener en cuenta que el héroe se mueve dentro del relato, dentro de una historia narrada y de una serie de acontecimientos que afectan a un grupo de personajes. Los protagonistas y los acontecimientos se ligan en términos de conflicto dentro de una trama. Según este autor, la identificación narrativa del lector es el reconocimiento inconsciente de esa trama y del conflicto que anuda a un conjunto de personajes. Además:

*“no debe de confundirse la identificación narrativa con la empatía. La segunda no es más que un fenómeno secundario por el que el espectador (lector) se reconoce emotivamente solidario con un determinado personaje. (...) La empatía es la parte de la identificación narrativa que la conciencia del espectador reconoce como propia, el espectador comparte los sentimientos de determinados personajes y se reconoce con sus acciones y en sus padecimientos. (...) se introduce en el universo narrativo de manera consciente. (...) La proyección es la parte de la identificación narrativa que la conciencia del espectador no puede reconocer como propia, (aquí se reflejan) los deseos más antisociales y los sentimientos más hostiles.”*<sup>102</sup>

Así el lector se sumerge en un doble proceso a la hora de leer el cuaderno de aventuras, por una parte se identifica con todo el producto y por otra conecta a través de la empatía con el héroe mientras que proyecta sus ansias de maldad reprimida en la actuación normalmente del villano o en las escenas de violencia y muerte. La herencia de cultura popular de la que se nutren estos héroes facilita al lector este proceso de identificación narrativa en su doble vertiente.

Como el mito es tradicional y forma parte del recuerdo colectivo que es la herencia narrativa, los héroes de los cuadernos de aventuras que se encuentran mitificados, no sólo se mueven en el ámbito de la memoria popular, sino que son ejemplarizantes en su comportamiento a partir de su conducta. Viven en un mundo de acción y de constantes hazañas. Tienen un valor modélico y sus aventuras transcurren en un cosmos dramático. La resolución de una venganza, el mal que puede venir representado en los elementos del más allá y que hay que combatir, o el heroísmo

---

<sup>101</sup> Mircea, Eliade. 1973. *Lo sagrado...* Óp. Cit. pp. 172 y ss.

<sup>102</sup> González Requena, Jesús. *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Cátedra. Madrid, 1992. P. 117 y ss.

solidario con el que defienden a los que peor se encuentran; todos tienden a mostrar un mundo emocionante pero muchas veces trágico donde el héroe ha de mostrar su valor y sus cualidades que hacen de él el arquetipo a seguir. Porque el ídolo no sólo hace lo que está bien, sino que también ejemplifica el por qué está bien hacerlo. Y es que el héroe se mide por su acción. Y es en ella donde se encuentra el placer de la aventura. La acción es el camino que tiene que atravesar el protagonista para obtener su objetivo último – ya sea una persona, un objeto o la solución de un problema – y, ligada a ella, tiene que superar una serie de peligros y de amenazas que se interponen entre él y su meta. El sendero está repleto de dificultades, pero sin ellas no existe la fruición de la aventura. Mientras el héroe lo atraviesa y va protagonizando un episodio tras otro, va dejando tras de sí su estela de modelo de comportamiento que se enmarca en la justicia y la integridad. Al ser heredero del mito y de los dioses, tienen la función de fijar unos cánones ejemplares, unos comportamientos con los que el lector se identificará. Por eso su actividad se enmarca dentro de una:

*“lucha esforzada, arriesgada y valerosa para derrotar a aquellas fuerzas o personajes que atentan contra la felicidad de unas personas o la estabilidad de un sistema y que es representada por el autor con rasgos de ejemplaridad moral”* <sup>103</sup>

Al actuar con una conducta modélica el protagonista crean unos ejemplos homéricos en los que el lector se fija y que inspiran su acción. Así el espectador siempre se pone de lado del protagonista y adopta su punto de vista. Aunque el malvado puede tener unos ámbitos de actuación más atractivos, ya que le está permitido mayor libertad e imaginación por ejemplo a la hora de comportarse, es el héroe el que centra la atención del lector. Su comportamiento, sus hechos y lo que se desprenden de ellos, se convierten en el espejo en el que el lector le gusta verse. Llegar a ser como él, alcanzar su estado heroico se realiza a través de la admiración que el lector sentirá por el héroe. El receptor acompaña al protagonista en su deambular por la aventura. Porque además los acontecimientos de su esforzada lucha son distintos de los que vive el lector a diario. Así el lance se contempla como un tiempo repleto que se contrapone al vacío que supone la rutina diaria. El tiempo no se mide en la acción, no existe un reloj que dicte el paso de las horas porque la aventura puede suceder en un corto espacio de tiempo o, al contrario, se puede dilatar en un eje temporal. Y mientras el héroe, va mostrándose como un ser modélico. Habíamos visto como la mayoría de los estereotipos y los géneros se trasladaban en el tiempo o en el espacio, como el salto al exotismo era favorecedor de la acción. Y es que en la singularidad existe mayor juego para su desarrollo. Los puntos de referencia se hacen más remotos o acaban por desvanecerse: los países o ciudades extranjeras, la naturaleza indómita, el futuro inventado, etc. posibilitan el auge de la aventura y por lo tanto el ámbito de actuación del héroe, ya que él se mide por la acción. Y en la libertad que le otorga la originalidad el protagonista va creando el código de valores que definen su aspecto heroico.

Todas las narraciones de estos años en las que aparece el héroe, son aventuras en las que su denominador común es una tarea que roza lo insólito y que traspasa los límites de la rutina. Sean del género que sean, muestren un héroe inventado o un personaje que sea real, el viaje hacia lo desconocido y el riesgo son los elementos principales. Suspense, intriga y misterio se convierten en componentes frecuentes de los cuadernos de aventuras. Así, los protagonistas vivirán las empresas más arriesgadas porque a través de ellas demostrarán su valentía y sus cualidades morales, es decir

<sup>103</sup> Román Gubern, *Mensaje icónicos en la cultura de masas*. Ed. Lumen, Barcelona, 1988. P. 186



cuánto más atrevidas sean las peripecias en las que se vean sumergidos, mayor capacidad tendrán para demostrar su actividad heroica y su conducta ejemplarizante. El factor heroico otorga la categoría de mito al protagonista y se hace fácilmente comprensible por un amplio público popular.

Un héroe es alguien capaz de olvidar sus propias necesidades en beneficio de los demás, por lo tanto antepone su sacrificio personal al del resto de la población. El héroe posee una serie de cualidades constantes común a cualquier arquetipo heroico, entre ellas su calidad moral. Los comportamientos son esperados: nunca hará daño a los menos favorecidos: niños y mujeres serán objeto de su defensa. Después vendrá su honor, la lealtad hacia la palabra dada aunque esto le pueda acarrear su propia muerte. La valentía es otro de sus componentes que le hacen ser un ejemplo a seguir.

Pero toda la ejemplaridad no sirve de prototipo si no viene acompañada por la belleza física del héroe. Al ser un modelo idealizado su apariencia externa contribuye a la identificación del receptor con el personaje y con las virtudes morales que posee y que están de acuerdo con el modelo de valores de la comunidad que ha creado a ese mito que impera en la sociedad, impuesta o no, en la que se desarrolla el producto. De manera opuesta, el malvado batallará por su propia felicidad, o la de sus aliados, pero su lucha será presentada bajo una luz desfavorable, sin rasgos modélicos y su figura será adjetivada negativamente por el autor.

## **3.2. LA FIGURA DE LOS PERSONAJES**

### **3.2.1. El modelo del héroe**

Como hemos visto el lector se identifica con el héroe a través de mecanismos de proyección y de empatía. La trama, donde acontecimientos y personajes se ligan en términos de conflicto, se convierte en familiar para él. Pero a la vez el lector prevé el comportamiento de los personajes gracias a sus cualidades iconográficas que son la traslación de las morales. La iconografía ha sido uno de los recursos más utilizados para narrar de una manera fácil los relatos mitológicos y los pasajes de la Biblia, de tal manera que, gracias a su repetición, llegaban hasta una vasta población. La importancia de la iconografía para trasladar los símbolos y las cualidades morales data ya de los beatos como el de Liébana, uno de los más copiados a lo largo de la Edad Media y que está repleto de ilustraciones que influyeron decisivamente en la escultura románica. Tanto el bien como el mal eran expresados a través de los dibujos que aparecían en los códices y en la amplia iconografía románica. Una de las maneras más curiosas de representar las cualidades morales era a través de los animales del bestiario. Procedente del mundo grecorromano, bizantino y persa, el bestiario fantástico se apodera del mundo románico que sacraliza esta estética pagana y convierte a los animales – tanto reales como imaginarios – en portadores de virtudes o perversiones. Fruto de la combinación de partes de animales diferentes, su imagen se reforzaba mediante la lucha con hombres indefensos. El románico utilizó algunos animales para simbolizar el bien en detrimento de los que plasmaban el mal y el diablo. Así las aves, que gracias a sus patas y alas podían alcanzar el cielo, eran como las almas que se alejaban del mundo terrenal. Además leones y águilas eran portadores de cualidades como la fuerza y la nobleza. Sin embargo otros animales lo eran de la simbología maléfica: los monos representaban la caricatura grotesca del hombre, la serpiente la personificación del pecado, el jabalí y el cerdo la lujuria, la pereza o la suciedad. Y así un largo etcétera que enlazaba con los animales del bestiario fantástico, ya fuera de una manera positiva como el grifo o negativos como el dragón, las arpías, los basiliscos o los centauros.

Paralelamente a lo que sucedía en el Medievo, que a través de su repertorio iconográfico permitía trasladar los conceptos de una religión de forma que pudieran ser captados incluso por el pueblo sencillo; la cultura popular formada por nuevos modelos de comunicación se adapta a la comprensión de un público más amplio pero menos ilustrado. Se adecua el lenguaje a la recepción del consumidor de tal manera que los efímeros medios de masas, tienen que trasladar al receptor el simbolismo de una manera fácil. La reiteración es una de las maneras más sencillas de enviar el mensaje. Otra de las formas de mostrar la ejemplaridad del héroe y sus cualidades, es con la imposición de insignias universales de fácil comprensión y reconocibles de inmediato. El ídolo del tebeo aporta un nuevo repertorio iconográfico en el que sus atributos morales son representados por los cánones de la belleza. El lector dentro del juego de la lectura reconoce al héroe porque comparte con él un código, así sabe que un ídolo estará representado por la belleza de su cara. El rostro se universaliza al ser el espejo del alma. Se crea alrededor del héroe del tebeo, y de otros medios de comunicación populares como el cine, una tipología física propia de tal manera que el lector conoce directamente la naturaleza del personaje.

Al crear una característica específica del héroe en el tebeo no solo se produce un fácil y rápido reconocimiento de sus cualidades morales sino que sirve a la vez para producir una identificación y una empatía hacia él. Román Gubern<sup>104</sup> mantiene que el personaje del tebeo se define por su metonimia plástica que hace que el héroe sea agraciado mientras que el villano se represente con unos rasgos horribles. Esta tipificación del héroe también se produce en otros medios populares como en el caso del cine, sin embargo en el papel, el ilustrador cuenta con mayor libertad para inventar estos arquetipos físicos. Así el héroe de corte realista del periodo que nos ocupa se reconoce directamente por su físico que suele aparecer exagerado sobre todo en lo que a la musculatura se refiere, necesario por otra parte para poder luchar contra los enemigos. También su rostro hereda y comparte los cánones de belleza que utilizaban los artistas griegos (y que posteriormente copiarían los romanos) para representar a sus mitos y dioses.



Flash Gordon

Pero este discurso iconográfico del héroe realista no es exclusivo de él. Los cómics extranjeros, sobre todo los estadounidenses, son los propulsores de estas imágenes. Alex Raymond creó a su personaje *Flash Gordon* el 7 de enero de 1934, y lo llevó a convertirse en el icono más conocido de la ciencia ficción hasta que se produjo la aparición de la saga cinematográfica de *Star Wars*. *Flash Gordon* encarna el héroe prototípico de la cultura de masas del siglo XX. La *strip* creada por el genial Raymond se convertiría en el molde a imitar por todos los héroes del espacio y la aventura de décadas siguientes e incluso llega, a nivel puramente gráfico, a generaciones enteras de dibujantes de historieta de todo el mundo. En España *Flash Gordon* llegó de la mano de la editorial Hispano Americana quien antes de la guerra compraba a la casa italiana Nerbini las planchas de

<sup>104</sup> Gubern, Román. *Literatura de la imagen*. Salvat Barcelona 1974

Raymond. Este héroe galáctico que vive en imaginarios mundos surgidos de la imaginación de sus creadores, se presenta como un hombre rubio, un tono de pelo más cercano a los cánones de belleza estadounidenses y anglosajones que a los latinos, mientras que su físico roza una apariencia física fuertemente adjetivada, fruto de la interpretación estética y plástica de sus virtudes y de sus valores éticos. Su prosopografía o descripción física cumple así la función de la etopeya o descripción moral. El valor físico, característica básica masculina, se plasma en una simbólica hipertrofia de la musculatura y de los atributos viriles.<sup>105</sup> Todos los héroes de estos años tienden a exhibir unos músculos exagerados con la que definen su masculinidad, aspecto este que queda vedado a las mujeres pero no excluye a los malvados. Además el atuendo y el vestuario apoyan el desarrollo de la virilidad y de su traslación al dibujo. Los ropajes dejan al descubierto piernas, brazos o pectorales en los que se adivina la fuerza, el nervio y el poder. Su rostro es otro de los rasgos distintivos de la etopeya. Sin perder la masculinidad en él, a través de sus rasgos se adivinan cualidades morales como la honradez, la bondad, el altruismo o la generosidad. Los ojos grandes y redondos, la nariz recta y unos labios finos, crean una expresión a la que se le suma la ausencia de barba o bigotes, características estéticas más propias del malvado. Apoya también a mostrar esta descripción moral, la expresión del semblante, tranquilo y sosegado pero sin perder la fuerza, y el arrojo, sobre todo cuando se encuentra en el fragor de la lucha contra sus enemigos. Heredero de todo un *star system* creado desde principios del siglo pasado por el cine, el tebeo estadounidense – y por extensión el español – genera unos héroes que rozan la belleza casi perfecta. El protagonista se individualiza y sobresale entre sus compañeros de aventuras, enemigos o aliados, para que el lector, a partir de una rápida mirada, sepa quién es el verdadero héroe de la aventura.

Dentro de los iconos del tebeo y de su adjetivación física nos encontramos otros de los grandes modelos estadounidenses que surgieron y que fueron copiados en nuestro país.



Hablamos del personaje de *Tarzán*; como ya habíamos visto el protagonista de la selva no solo dio lugar a un género, el de la jungla o el de la espesura africana, sino que creó también otro prototipo de belleza masculina mucho más exagerado que el que había supuesto el Flash del planeta Mongo. Más allá de analizar si el personaje basado en la novela de

Edgar Rice Burroughs, está más conseguido por el dibujante de su primera época, Harold Foster o por su sustituto Burne Hogarth, sí nos interesa este último por la aportación estilística que heredó el protagonista del cuaderno de aventuras español y que además aquí se acentuó. En el caso del *Tarzán* de Hogarth se crea un personaje que en su descripción física roza la exageración y que a veces el movimiento y la musculatura hiperdesarrollada se convierten en un canto al engrandecimiento e incluso rozan el paroxismo y la testosterona. Hay que tener en cuenta que Hogarth, en su faceta de ilustrador, tiene en sus diseños una fuerte herencia pictórica y que, además de dibujante ejerció también de profesor de dibujo y de historia del arte además de escritor

<sup>105</sup> Gubern. Óp. Cit. *Mensaje icónicos...* 1988. P. 202

y teórico. Autores como Salvador Vázquez de Parga o Javier Coma han encontrado unas influencias del clasicismo renacentista de la obra de Miguel Ángel en los dibujos de Hogarth. Nosotros nos encontramos más en concordancia con quien defiende que el dibujo del estadounidense se podría clasificar más en el barroquismo por su dinamismo y su fuerte expresividad. Estamos de acuerdo con la afirmación de que:

*“Las composiciones escultóricas de (Miguel Ángel) Buonarroti, son de lo más apolíneas, mientras que los dibujos de Hogarth, más expresivos y con pathos se asemejan más a estilos barrocos como el de Berruguete, o fases avanzadas del arte griego como La muerte de Laoconte ajenas por tanto a concepciones más clásicas o escolásticas, tanto del arte griego, La Venus de Milo y El Doriforo, o el Renacimiento del propio Buonarroti (cuya representación más purista es David localizado en Florencia, o Moisés, ubicado en Roma en la iglesia de San Pietro in Vincoli).<sup>106</sup>*



Más adelante volveremos sobre el tema de la pintura y la escultura y sus influencias en las ilustraciones que nos ocupan. Por ahora nos interesa destacar que esta versión de *Tarzán* poseía unos rasgos anatómicos exagerados sobre todo en su amplio pecho y en su cuerpo excesivamente musculoso. Tendencia que encontramos por ejemplo en héroes como *El guerrero del Antifaz* pero también en multitud de series como *El capitán Misterio* de Emilio Freixas, *El pequeño luchador*, también ilustrado por Gago, *El capitán Coraje* creado por Iranzo, *Roberto Alcázar* y su inseparable Pedrín de Eduardo Vañó o *Carlos de Alcántara* de Luis Ortiz por poner unos ejemplos entre la amalgama de héroes surgidos en España tras la guerra.

Lo que sí tienen en común todos, en menor o mayor medida, es la exageración de sus cualidades físicas y la trasposición de las morales a través de los dibujos. Hecho que como venimos observando produce el rápido reconocimiento por parte del lector del héroe, la individualización del personaje y por supuesto la identificación y proyección con y hacia el ídolo del espectador, sobre todo si tenemos en cuenta el fin que se perseguía: acumular lectores para tener más ventas.

Si bien su apariencia física ha sido fuertemente adjetivada a partir de la interpretación estética y plástica de sus virtudes y valores éticos, otros personajes como el villano, los acompañantes o las heroínas no dejan de lado tampoco esta característica típica del medio en el que analizamos al personaje. Si el ídolo ha de ser apuesto, el villano, su contraposición, ha de ser físicamente repulsivo o al menos tiene que ser estéticamente lo opuesto al héroe, mientras que la heroína será frágil y delicada.

### 3.2.2. Los compañeros del héroe

Caso aparte son los acompañantes del héroe. Entendemos por los compañeros aquellos personajes que ayudan al protagonista en su tarea convirtiéndose en casi héroes pero sin llegar a serlo ya que le dejan el papel principal a su jefe. Como él, realizan hazañas extraordinarias, dignas de elogio, como exterminar monstruos y salvar a gente

<sup>106</sup> Martínez-Pinna, Eduardo. *Hal Foster y el Príncipe Valiente. Comentarios apasionados*. Disponible en: <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Clasicos/Foster/PrincipeValiente2.htm> (consultado el 09/01/20010)

de una muerte segura. Además comparten características del héroe en cuanto a que definen lo que una cultura considera bueno y noble. Surgen junto al ídolo principal por lo que lo representan los modelos de conducta que cada cultura exige. Participan con el protagonista en un mundo repleto de epopeyas donde los viajes constituyen el elemento indispensable para dotar de épica a las historias y hacer avanzar la aventura. Se trata de éxodos fatigosos y accidentados, a veces erráticos, que los personajes deben superar. Y, por supuesto, juegan un papel muy importante en los combates y en las espectaculares batallas. Se enfrentan al mismo enemigo, ya sea de carne y hueso (de papel) o surjan de mundos habitados por seres fantásticos o mitológicos como las arpías – originarios de la mitología eslava – los dragones, muy usados entre las leyendas asiáticas, o los demonios que provienen del universo mitológico árabe.

Podríamos clasificarlos entre aquellos que aparecen desde el principio de la aventura. Sería el caso de Taurus en la serie del *Jabato* o de Goliath en *El Capitán Trueno*, o el pequeño Pedrín de la detectivesca serie *Roberto Alcázar y Pedrín*. Como habíamos dicho hacen que la aventura sea más amena y que la acción se desarrolle sin que ésta pierda interés para el lector. Hay otros que nacen con las aventuras del héroe ya comenzadas pero a partir de ahí se alojan en el universo mítico y se plasman como arquetipo que hacen que mucha parte del público se adhiera a ellos. Van teniendo un papel a lo largo de la serie, aparecen, desempeñan su función y desaparecen cuando ya han cumplido su elemento narrativo. Esto les ocurre a los tres hermanos Kir, Osmían, Soleimás y Santhal, de la colección *El Guerrero del Antifaz*; personajes que figuran entre los más apreciados de la serie. Son un trío de bellos colosos caracterizados al principio de la colección por unos reducidos taparrabos que evidenciaban su musculatura y su fuerza; saben luchar junto al héroe y defienden lo mismo que él, en este caso salvar a la mujer de la que están enamorados: la mora Aixa.

Los ayudantes del héroe los podemos clasificar en adultos y en jovencuelos sin olvidarnos de determinados animales que sustituyen a los humanos en su papel y que además tienen unas connotaciones simbólicas por su propia especie y raza. El papel de los animales es muy interesante porque a veces sirven para que la acción salga adelante, como en el caso de caballos, uno de los recursos más utilizados tanto en géneros del oeste como en los de caballerías, pero también se pueden usar para convertirlos en enemigos del héroe: serpientes, lobos, leones, hienas y un largo etcétera que acaba en los seres mitológicos o fantasiosos. Cuando son acompañantes destacan aquellos como la inseparable *Isabelita*, una pantera negra que hace honor al nombre de la colección escrita por Pedro Quesada en 1956. En esta serie el felino negro se encuentra incluido en el género selvático reproduciendo un tarzanismo a la española. Sin embargo, históricamente, las connotaciones simbólicas de esta clase de leopardo son otras. La figura de la pantera negra era una leyenda muy popular en la Edad Media, así, desde la Antigüedad, está considerada como el enemigo mortal del dragón. En la mitología eslava representa, por lo tanto, el simbolismo de la narrativa arquetípica de la lucha entre las fuerzas de la Luz que combaten a las de la Oscuridad. A veces también se asociaba a parte de la simbología de Cristo.

Entre los que más destacan dentro del compañerismo animal son por supuesto los perros. En este periodo analizado hubo varias series en las que el can era el compañero de andanzas del héroe. Por ejemplo *Gacela Blanca*, la serie de Hispano Americana de Ediciones que data de 1949 y en la que, ambientada en el oeste americano, un perro compartía las aventuras con la pareja protagonista o en *Alberto España y su perro Nick*, Gago ilustraba las aventuras de un trapeceista y su inseparable can. También *Cartucho* y

*patata*, colección de la editorial Maga en 1956, en los que, en los 25 números que duró la serie, se narraban las aventuras de un joven y su pastor alemán. Del mismo modo acompañado por su perro estuvo viviendo multitud de aventuras *Tim, el pequeño vagabundo*, nombre de una colección protagonizada por un el joven Tim y su perro en 1950 y que vería nuevos números siete años después. Por su puesto el can enlaza con la simbología universal de la fidelidad, del compañerismo y de la inteligencia. Ya en la Grecia antigua, el perro, al igual que el lobo, aparecían como animal consagrado a Ares. Si el lobo posee connotaciones de fuerza y fiereza, el can asume la misma interpretación pero más evolucionada al ser un animal dócil y domesticado, (uno de los primeros que el hombre amaestró), por lo que se sitúa más cerca del ser humano. Como guardián, el perro es fiel y guerrero, dispuesto siempre a atacar para defender más que para defenderse. Por eso en la simbología medieval, se representaba a los pies de la dama, mientras que para el caballero era el león el que se colocaba como un símbolo de valentía. Al igual que en el antiguo Egipto existía Anubis, entre los aztecas era conocido como Xolotl, un animal que se representaba con cuerpo de hombre y cabeza de perro para acompañar a los muertos. Como vemos la simbología del perro es amplia desde las épocas y culturas más remotas, hecho este al que el universo del tebeo y de sus héroes no podía escapar.

Como ya habíamos observado antes, entre el elenco de acompañantes destacan los adultos. Según sus características físicas, si es un grandullón representa la catarsis de muchas personas a través del humor. Claro ejemplo del imaginario español es Goliath pero también son recordados otros personajes de otras series como el caso de *El cachorro* y su acompañante Bazán. En estos casos su estética difiere del héroe en cuanto que actúan de contraposición física. Tienen desarrollada el sobrepeso pero encarnan arquetipos de alegría y jovialidad a partir de las acciones que le ofrece su desmesurada fortaleza. Cuando se producen el caso contrario, la delgadez, son de igual manera, la antítesis física del héroe pero reproducen con sus actos otros valores morales complementarios al del éste. Tanto una figura como la otra responden a los patrones del teatro clásico barroco. Así los personajes se repiten y se convierten en tipos. No están muy desarrollados psicológicamente ya que la mayoría de las veces prima la acción y la trama más que los protagonistas. En este aspecto el tebeo como cultura popular enlaza con los personajes tipos del teatro de Lope de Vega: el galán, representado por el héroe, es el prototipo de caballero, que personifica las virtudes y la idealización del mundo. Defiende el orden familiar y es el encargado de vengar las ofensas que se produzcan en su ámbito. A él le acompañan el gracioso, que a veces está encarnado por el criado. Es la contrafigura del caballero, se caracteriza por su realismo y su visión más práctica de la realidad. Representa los defectos del gentilhomme. Del teatro barroco muchas series copian a este personaje sobre todo en su papel de chistoso y comilón, sin embargo la faceta barroca de temeroso y cobarde se la dejan más al villano que a este acompañante.

Dentro de la iconografía del héroe y sus acompañantes de este periodo estudiado destaca sobremanera la obra de G. Iranzo *El cachorro*. Durante los 213 cuadernillos que alcanzó la serie, se narran las aventuras de un grumete español que, en este caso, es un adolescente. Miguel Díaz, el pequeño héroe, surcó los mares del siglo XVIII infectados de piratas. Pero gracias a su valor y su coraje harán de él una figura inolvidable. Su autor, el turolense Juan García Iranzo, creó unos personajes a través de un estilo gráfico único – mezcla de realismo y de caricatura –, delimitaba a los personajes mientras recreaba las aventuras del joven héroe a partir de emocionantes abordajes, combates navales o duelos a muerte. Entre sus páginas aparecen claramente divididos los protagonistas buenos de los malvados. Parecen que están fabricados en serie, todos



iguales entre ellos. Los buenos, de raza blanca, se oponen a unos personajes negativos que son la perfecta encarnación de los vicios más abyectos y censurables. Suelen tener varios dientes de menos, andan encorvados y acechan en la oscuridad a las virginales doncellas. En el mundo de este dibujante – sean cuales fueren los guiones que ilustrara – existía una radical separación maniquea entre dos bandos irreconciliables<sup>107</sup>.

Al igual que el joven Miguel Díaz, el Cachorro, a lo largo de estos años aparecen una serie de colecciones protagonizadas por chavales como *Los Navarro*, publicada por Marco en 1940 con guión de Canellas Casals y que tuvo otra continuación en 1947. La colección estaba protagonizada por Rosita y Antonio Navarro y se incluyen dentro del género policiaco y de fantasía con grandes dosis de aventura. Ya habíamos hablado en varias ocasiones de *Cuto* – el personaje de la revista *Chicos* que dirigía y editaba Consuelo Gil y que estuvo ilustrado por Jesús Blasco – el joven español que se traslada desde las grandes praderas del oeste, a un Oriente en guerra y hasta al espacio sideral en el episodio *El planeta misterioso*. *Cuto* representa los valores del héroe y sobre todo la libertad al poder desplazarse en el espacio y en el tiempo allá donde sus aventuras le situaran. Como ya habíamos visto el género policiaco prodigó un número de series protagonizadas por chavales: *King, el pequeño policía*, *La pandilla de los siete* o *Tony y Anita*. También al igual que la protagonizada por el perro patata en *Cartucho y patata*, se ambienta *Ángeles de la calle*, en un género entre policiaco y simple aventura. La colección fue de 27 números y la publicó Hispano Americana en 1957, y en ella se relatan las aventuras de una pandilla de jóvenes que subsisten en las calles estadounidenses. *El club de los cinco*, publicada en 1957 y dibujada por Gago para Maga, estuvo también protagonizada por chavales –entre ellos una chica –, que encontraron la acción en distintos ambientes, desde la selva en la que había tribus como los jibaros hasta el oeste, pasando por ciudades repletas de espías y llegando incluso a convertirse en prisioneros de guerra.

Más allá de este género, el oeste también encontró hueco para las series protagonizadas por chavales: desde *Cuto* dominado por los Sioux, Fred, que busca la venganza de quienes han matado a sus padres en *El pequeño luchador* o el joven encapuchado *Mascarita*. La serie de *El Pequeño Luchador* fue creada por el prolífico Manuel Gago y publicada por Editorial Valenciana entre 1945 y 1956, en un total de 230 cuadernillos apaisados, en blanco y negro. En ella se nos muestra las andanzas de Fred Hood, un muchacho que viajando en una caravana por el Oeste, es atacado por los indios Apaches. Los padres de Fred mueren en la refriega y él jura venganza. A partir de aquí empiezan sus aventuras al que le acompañarán Matón, un antiguo bandido reformado así como numerosas mujeres tanto apaches como colonas. En este caso la pandilla está constituida por el héroe principal, Fred y por Matón pero en la obra de Gago, al igual que ocurre en *El cachorro* y a diferencia de otras, el amigo del héroe está para ser el contrapunto del chico. De nuevo vemos el protagonismo en un jovencuelo y el adulto, es el acompañante.

Ningún género se escapó de tener a un joven como protagonista principal entre sus héroes. En el selvático tenemos el ejemplo de *Pequeño pantera negra* la serie de los hermanos Quesada que en 1958 sucedió a su padre *Pantera negra*; también ocurrió en el de capa y espada, que aparte de *El Cachorro*, de igual forma hubo sitio para otros héroes jóvenes como *Balín*, la serie escrita por Pedro Quesada para la editorial Maga en 1955, o *El hijo del capitán Coraje* en 1959.

<sup>107</sup> Lara, Antonio. *La vuelta de los buenos y los malos*. El País, 24/06/1976



Pero entre los jóvenes más conocidos y recordados, se encuentran aquellos que figuran como los eternos acompañantes del héroe. El primero, y uno de los que creó escuela, fue Pedrín. Después le seguirían Fernando y Crispín. Pero entre ellos también nos encontramos al pequeño Alí, de la serie *Jorge Bazán y el pequeño Alí*, corta serie de 4 cuadernillos publicada por la editorial Realce en 1948, o a los huérfanos que acompañaban al fornido Juan Bravo en la serie *Juan Bravo y sus chicos*, de la editorial valenciana Maga. Si hay algo que diferencia al pequeño acompañante del héroe adulto es su descripción física pero no su valor. Más menguado que el héroe, el joven compañero de aventuras, reparte cachiporras, golpes y es un compendio de arrojo, valor, destreza y atrevimiento. Su osadía no tiene límites más allá de los que le impone la aventura o sus acompañantes, así Crispín verá cortado muchos de sus impulsos porque Trueno no le deja participar en los lances más arriesgados. También Fernando, el escudero del *Guerrero del Antifaz* tendrá que quedarse fuera de la pelea principal vigilando a los caballos o a los compañeros heridos. Todos estos jóvenes son el reflejo de sus héroes, sobre todo Fernando y Crispín ya que se enmarcan en la figura medieval del escudero, que tiene que pasar pruebas y acompañar a su jefe durante todo el viaje. Pero a la vez son el reflejo de las aspiraciones de muchos niños españoles que leían y se entretenían con sus héroes. En ellos se produce el fenómeno psicológico de la identificación al atribuir a un personaje de papel una identidad casi real pese a saber que es ficticia. Y por supuesto la empatía del pequeño lector con el adolescente que sale en las viñetas. La importancia de estos mecanismos es primordial, como explica Gubern:

“sin ellos carecería de interés la lectura y sería imposible una aceptación de la ficción propuesta y la adhesión emotiva a su héroe”<sup>108</sup>

La herencia de la pareja adulto niño la encontramos en la serie *Batman*, – que en sus inicios se denominó *The Bat-Man* – creación estadounidense del ilustrador Bob Kane. Su primera aparición fue en la historieta titulada *El extraño caso del sindicato químico* de la revista norteamericana *Detective Comics* en su nº 27, lanzada por la editorial National Publications en mayo de 1939. En poco tiempo este superhéroe alcanzaría tal éxito que al año siguiente nacería su propia revista. La identidad secreta del hombre murciélago era la de Bruce Wayne, españolizado a veces como Bruno Díaz, un empresario multimillonario y filántropo. De pequeño es testigo de la muerte de sus padres cuando salían de una función de cine y que son asesinados tras ser asaltados por un delincuente. Después de esta experiencia traumática, Bruce promete que hará todo lo posible por vengar sus muertes y por hacer de su ciudad un lugar más seguro, combatiendo el delito en cualquiera de sus formas. Para ello se somete a un riguroso entrenamiento físico y mental y, cuando lo consigue, hace prevalecer su justicia en la ciudad ideada por el creador para él: Gotham City. Wayne se disfraza de murciélago, falseando su identidad, distintivo que acompaña a muchos superhéroes norteamericanos. Sin embargo, y a diferencia de sus compañeros, Batman no posee superpoderes sino que utiliza el intelecto junto a aplicaciones científicas y tecnológicas para crear armas y herramientas con las cuales atrapar a los criminales. Este hombre quiróptero comparte con otros héroes rasgos como la destreza física o las habilidades deductivas pero también la obsesión y la venganza. Sus aventuras, sobre todo en su primera época<sup>109</sup>,

<sup>108</sup> Gubern, 1974. *El lenguaje...* Óp. Cit, p. 22

<sup>109</sup> Una nueva reinención de este mítico personaje nace con la novela gráfica: *Batman: The Dark Knight Returns* de Frank Miller publicada en 1986. Miller da un nuevo giro a este icono de la cultura popular relatando en su novela el futuro alternativo del hombre murciélago a sus cincuenta años de edad tras retomar su oficio de superhéroe.

tienen una fuerte inspiración en la cultura popular estadounidense de los años treinta. Su autor, Kane, se basó en la película *The Bat Whispers* dirigida por Roland West en 1930 y en personajes literarios de origen detectivescos al estilo de Doc Savage, The Shadow y Sherlock Holmes para describir la faceta de Batman como detective y científico.

Junto a él aparecerá el joven Robin, un acróbata de circo huérfano cuya identidad secreta es Dick Grayson. Fue en 1954 cuando el psicólogo Fredic Wertham encontró un peligro entre las viñetas de *Batman* y así lo plasmó en su obra, *La seducción de la inocencia*. Wertham expuso la tesis de que los niños imitan los delitos descritos en las historietas, por lo que para Wertham este tipo de narraciones corrompían los valores de la juventud. Además, criticó a numerosas publicaciones, entre ellas las correspondientes a *Batman* por los supuestos matices de homosexualidad implícitos en la relación de sus protagonistas masculinos. La tesis caló hondo y alcanzó un nivel considerable entre el público, terminando, como ya habíamos señalado anteriormente, en la constitución de la organización Comics Code Authority, su órgano censor. Las críticas continuaron con el paso de la década, y *Batman* empezó a ser visto como un personaje de una sexualidad dudosa.

De igual manera muchos han querido ver la misma relación implícita en uno de los tebeos más longevos del panorama español: *Roberto Alcázar y Pedrín*. La obra fue creada por el valenciano Eduardo Vañó Pastor en el dibujo, mientras que los guiones en los que colaboraron a lo largo de sus 37 años de existencia, se encuentran entre otros Juan B. Puerto, Federico Amorós o Pedro Quesada. Vañó estuvo vinculado a la Editorial Valenciana desde antes de la Guerra Civil para la que trabajó como ilustrador de novelas y folletines. Para ella creó al detective español y a su joven acompañante pero también a otros personajes como *Carlos Ray, corazón de acero* y *Milton, el corsario*. Su estilo era sencillo, directo y efectivo, con grandes dosis de fluidez narrativa aunque muy parco en los decorados a los que apenas les dedicaba tiempo a no ser que fuera para describir las mortíferas armas a las que los protagonistas tenían que enfrentarse.

Serie plagada de malos malísimos y de inolvidables villanos sin parangón, la colección se situó entre el género detectivesco y el del horror, siendo este tal vez uno de los motivos de su éxito junto al atractivo de sus pérfidos malvados. A lo largo de sus 1.219 números desfilaron por sus viñetas todo tipo de vampiros, hombres con poderes hipnóticos, científicos malvados, castillos misteriosos o multitud de monstruos fruto de las inagotables imaginaciones de sus autores. En el primer episodio, *Los vampiros del aire* – publicado en octubre de 1939 – se presenta a Roberto como un periodista español que viaja a Buenos Aires para hacerse cargo de una herencia la cual le permitirá convertirse en un aventurero insaciable, elemento que le llevará a conocer diferentes partes y lugares del mundo. Desde el primer capítulo es acompañado por Pedrín, un muchacho de unos doce años al que Roberto adoptará como inseparable compañero de aventuras. Sus correrías los llevarán a lo largo del mundo a vivir situaciones exóticas o conocer ciudades inexploradas mientras resuelven misteriosos enigmas, rescatan herederas o salvan al mundo de inventos diabólicos.

Paralelamente a las críticas lanzadas a Robín y Batman, lo mismo les ocurrió a estos dos españoles, que por cierto tienen el honor de ser los primeros aventureros españoles del cuaderno de aventuras, abriendo con ello un estilo dentro de la cultura de masas española. La existencia de unas relaciones “extrañas” entre el detective y su ayudante Pedrín hay que analizarlas desde fuera. Pensemos que en España, y más en la década de los cuarenta, la homosexualidad no sólo estaba mal vista sino que se

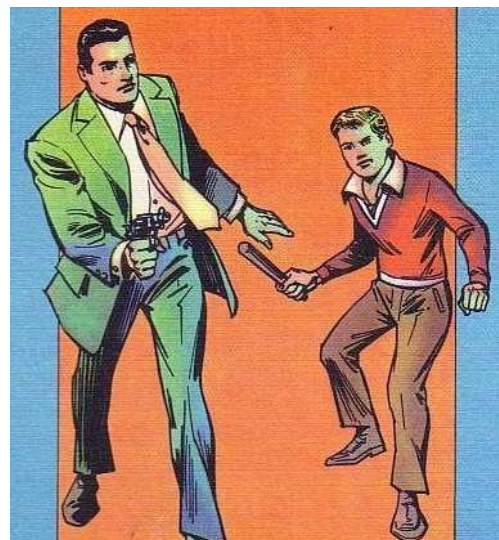
consideraba pecaminosa e incluso una enfermedad. Hubiera sido muy difícil plantear un producto infantil destinado a un público vulnerable como el de los niños, con una homosexualidad encubierta; ni la censura, ni la Iglesia Católica, ni las editoriales y menos por supuesto los padres hubieran admitido este tipo de conducta reflejada en las páginas de sus cuadernillos. Como bien señala Antonio Lara, estas acusaciones a su creador Eduardo Vañó, fueron hechas bastante después de que su obra se hubiera convertido en uno de los clásicos del papel dibujado. Tal vez coincidiendo con la idea de que todo aquello que triunfara durante la Dictadura se vería años después, una vez muerto el Caudillo, desde una perspectiva negativa.

*“En el ámbito de la cultura popular, y no solo en España, era frecuente el recurso a la figura del escudero joven, asociado a un caballero de edad adulta, mas o menos paternal, y la adopción de una pareja semejante no implicaba automáticamente la existencia de afectos homosexuales (...) conductas e inclinaciones (estas que) eran perseguidas (...) tanto por la sociedad como por la Iglesia Católica. Los héroes tenían que ser castos a la fuerza, como resultado de la aplicación de una ley natural”<sup>110</sup>*

A parte de la relación sentimental que pudiera existir o no entre los dos personajes nacidos de la Editorial Valenciana, también han sido criticados dos hechos: uno es la referencia que siempre se ha hecho hacia la iconografía del héroe y otra a las evocaciones que trasponen su apellido.



José Antonio Primo de Rivera



Iconografía en Roberto Alcázar y Pedrín

Respecto a la primera, las comparaciones de Roberto Alcázar con la figura del líder falangista José Antonio Primo de Rivera fusilado en la cárcel de Alicante fueron enérgicamente desmentidas por Eduardo Vañó, quien siempre dijo que para crear el físico del detective, el dibujante se tomó a sí mismo como modelo, creando al intrépido detective como su autorretrato. El segundo motivo el apellido. De igual manera el

<sup>110</sup> Lara, Antonio 1996, *Tebeos, Los primeros ...* Óp. Cit.P. 94. Ahora bien esta declaración está hecha en 1996, año en que se produce el centenario del tebeo en España. El mismo autor creía 20 años antes que si era posible la existencia de cierta relación sentimental entre ambos personajes. Más abajo se recogen las palabras textuales del que fuera catedrático y uno de los mejores conocedores y propulsores del estudio del tebeo en España.

ilustrador quiso restar importancia a este comentario sin embargo sí que admitió que podía evocar el episodio bélico ocurrido durante la Guerra Civil española cuando el por entonces coronel sublevado José Moscardó utilizó el Alcázar de Toledo como punto defensivo y de resistencia. La que fuera residencia Oficial de los Reyes de España desde el siglo XVI quedó destruido totalmente por las tropas leales a la II República durante el asedio que duró 70 días. Cuenta Manuel Darías que en una entrevista que sostuvo con Vañó, el ilustrador valenciano le contó que:

*“En 1940, Juan Puerto, responsable de Editorial Valenciana, propuso a su cuñado Eduardo Vañó el lanzamiento de una colección de tebeos apaisados (...) que tuviera a un periodista-detective como protagonista, al cual de inmediato procedieron a modelar conjuntamente. Puerto sugirió que el héroe se llamara Roberto Alcaraz, dado que tenía un pariente que se apellidaba de esa manera, pero a Vañó no le agradó la idea. Finalmente, ambos optaron por bautizarlo con una denominación que luego se haría muy famosa: Roberto Alcázar. El apellido era sonoro y acertado porque insinuaba bizarras connotaciones que recordaban la heroica gesta del asedio al Alcázar de Toledo, un episodio militar muy celebrado por los vencedores de la recientemente finalizada Guerra Civil”*<sup>111</sup>

Desde nuestro punto de vista creemos que es más llamativa la evocación del apellido al conflicto bélico y a un episodio que era merecedor de una alabanza por parte de las autoridades que ganaron la guerra que la propia iconografía del héroe. Sin negar que sí que existe cierto parecido con algunas fotografías del líder político, la estética del protagonista y de su joven acompañante tiene mucho de la tónica general de la moda de los años cuarenta tanto en su manera de vestir, en la indumentaria y en las facciones como en el peinado, engominado hacia atrás, y el corte de pelo. Planteaba Antonio Lara en un artículo publicado en el periódico “El país” que Roberto Alcázar iba siempre:

*“perpetuamente acicalado con corbata y chaqueta, muy lejano de los héroes descuidados de un pasado glorioso, su figura paternal, más allá del bien y del mal, sospechosamente ajena al sexo y a las necesidades más apremiantes, está a caballo, lógicamente, del Dick Fulmine de Cossío (con la camisa blanca en vez de morada o negra – su color original – antes de que fuera pulcramente adaptados a nuestra peculiar situación como Juan Centella, el detective hispanoamericano), con rasgos tomados del detective anglosajón. Esta imposible mezcla, combinada con la presencia del escudero-amante, daría pie a cerca de treinta y cinco años de aventuras ininterrumpidas, cuando ya las motivaciones sociopolíticas originales habían sido felizmente arrasadas por los nuevos tiempos (...) El asexualismo impuesto a la fuerza, la existencia concebida como lucha perpetua, vivida peligrosamente porque sí, sin una claridad ideológica, la fuerza como único motor vital, el desprecio de la inteligencia - siempre al servicio de los malos, perpetuamente encarnada en los personajes demoníacos, pero nunca en los buenos que hacen uso de los puños o las pistolas...-, la omnipotente figura paternal del héroe, con adolescentes inmovilizados y asexuados que ejercen, en off, complacientes servidumbres..”*<sup>112</sup>

---

<sup>111</sup> Darías, Manuel. Roberto Alcázar y Pedrín. Disponible en ([http://www.fandecomix.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1809&Itemid=65](http://www.fandecomix.com/index.php?option=com_content&task=view&id=1809&Itemid=65)). Consultado el 15/01/2010

<sup>112</sup> Lara, Antonio. *El regreso de Roberto Alcázar y Pedrín*. El país. 08/06/1976

Analicemos por partes estas palabras. El musculoso y fortachón *Juan Centella* fue un personaje de cómic italiano creado por Carlo Cossio en 1938. Su presencia en el país alpino vino a cubrir el hueco dejado por la prohibición del dirigente Benito Mussolini hacia la entrada de tebeos de Estados Unidos. Se creó un héroe propio, su nombre original en italiano fue *Dick Fulmine*, inspirado en un campeón de boxeo italiano llamado Primo Carnera. En nuestro país Fulmine pasó a llamarse *Juan Centella*. Su estética e iconografía correspondían a la de un justiciero de fuerza descomunal. Estuvo publicado por Hispano Americana desde 1940 durante 135 números y seis almanaques. Si vemos esta imagen y la comparamos con la iconografía de Roberto Alcázar, la del italiano es mucho más exagerada, un poco más en la línea de la fuerza del *Guerrero del Antifaz* y en la estética de las obras de Gago que en el dibujo de Vañó.



Hay que tener en cuenta el género en el que están adscritas las aventuras de Alcázar y Pedrín. El policiaco hace que el protagonista vaya vestido con ropajes clásicos: traje sin chalecos o atuendo de explorador cuando se encuentra en la selva. Sin embargo otros héroes al moverse más en ambientes medievales o incluso futuros tienen que mostrar la indumentaria a la usanza. Tampoco al inspector Dan se le arruga la chaqueta por mucho que sufra un disparo en el hombro, corra detrás de una supuesta momia o se tire a nadar al Támesis. En cuanto a la fuerza bruta todos los tebeos de esta época o la mayoría utilizan esta cualidad física para perseguir su fin: acabar con la maldad imperante a lo largo de su vida de papel. Es cierto que los malvados tienden a desarrollar inventos muy sutiles, como en el caso del hombre diabólico y su rayo desintegrador de personas, para acabar con el orden impuesto y controlar a la humanidad desde una tiranía vigilada por ellos, pero no es cierto que el héroe no sea inteligente. Esta es, precisamente, una de sus cualidades. También resulta chocante que héroes como Roberto Alcázar intenten luchar contra el mal de unos pocos que quieren imponer su despotismo como forma de gobierno cuando en España lo que existía era un régimen precisamente no democrático. Creemos que las críticas que ha sufrido este intrépido aventurero español metido a detective como un icono del falangismo, son extremas.

En cuanto al “asexualismo” del héroe y de su relación con el joven Pedrín, es cierto que durante los años de existencia de la colección, no se le conoce a Roberto ninguna relación con mujeres. En otros héroes nunca se muestra implícitamente un romance pero sí que existen enamoradas en las que dedicar unas viñetas de pensamiento. Aquí aparecen pocos personajes femeninos, los cuales pasan sin pena ni gloria durante el relato. Cumplen su función principal, la de ser raptadas, y poder delimitar así la diferencia de caracteres: los villanos las quieren matar o utilizarlas para cobrar recompensas; Roberto las salva y se convierte en más héroe de lo que cabe. No hay alguna connotación sexual – por ninguna parte de los tres: ni del héroe, ni del villano ni de la mujer secuestrada – durante el relato sobre estas féminas, que incluso tienen una cosa en común con los hombres: su fuerza aparente en su aspecto externo. Pero tampoco la hay entre Roberto y Pedrín. Su relación sí que es de paternalismo, Roberto cuida del “escudero-amante” desde el primer capítulo cuando un oficial sorprende en el barco a un polizón que había embarcado en Lisboa y al que Roberto Alcázar paga su pasaje para evitar que fuera confinado en un calabozo y entregado luego a la policía en el puerto de la capital argentina. A lo largo de tan dilatadas aventuras

la relación entre los dos personajes es la misma, Roberto cuida del joven, comparten peligros y ambos participan del riesgo pero no hay comentarios ni signos externos de relación más allá de la paternal entre los dos protagonistas.

Pedrín enlaza con la figura de un desvergonzado adolescente. Es un golfillo que proviene de una clase social más baja que, a la que supuestamente, puede pertenecer Roberto. Y eso se nota en sus comentarios y en su palabrería. Precisamente fueron estas expresiones la que calaron hondo entre los lectores y se convertirían en frases que formarían parte de la cultura popular española: “¡Traga jarabe de palo!, ¡Voy a repartir estopa!” “¡Toma del frasco, Carrasco!”. El propio Pedrín con el tiempo llegaría a ser más popular que el propio protagonista de la serie. Y fue esta humanidad que desprende el joven con su actuación y su locuacidad la que hizo que el lector conectara con él. Su lenguaje sencillo estaba al alcance de cualquier nivel cultural, a la vez que proporcionan un horizonte de emoción, aventura y excitación al lector, y se creaba un carácter insólito generado por las aventuras que se salían de lo cotidiano siempre protagonizadas por personajes fuertes, sagaces y sobretodo invencibles, lo que el público demandaba en ese momento histórico: el héroe. El joven veía en el adulto un espejo, él era la fuente de toda verdad, nunca se equivocaba, por lo que el chaval no sólo seguía sus pasos, sino que sabía que ese era el único camino correcto de actuar.

En este sentido la acción en la serie está completamente repartida entre los dos protagonistas. Mientras a uno le atacan los malvados y le raptan, el otro sortea los peligros para poder ayudar a su amigo. Así se producen acciones relacionadas en una estructura narrativa que se asemeja al montaje paralelo cinematográfico. Se van contando simultáneamente dos historias a la vez y se va haciendo que la ficción vaya progresando mientras se dilata en el tiempo y en el espacio. Y es que, como ya habíamos apuntado, es más divertido repartir la aventura entre varios protagonistas en vez de que el peso de la tarea recaiga en un solo personaje. El joven Pedrín tiene mucha importancia en el desarrollo de la historia. Aparece como la figura que da equilibrio a su jefe. No solamente en el aspecto de los personajes, siendo su contraposición por edad o por clases sociales, sino también creando una balanza en la acción. Mientras uno está retenido por los captores o se encuentra en una situación comprometida, el otro va a salvarle y esta acción tan importante recae muchas veces sobre el joven porque los malvados creen que un niño no tiene tanta importancia como un adulto y en consecuencia el muchacho se encuentra libre para poder ir a salvar a su mentor. Pero Pedrín no solo es un aprendiz de detective. Al igual que su acompañante, es capaz de tomar importantes decisiones por sí mismo. Durante la larga serie de Vañó los protagonistas tienen miles de aventuras para demostrar su inteligencia y su sagacidad para resolver situaciones comprometidas y en muchas ocasiones, es Pedrín el que salvará en último lugar a su compañero de las manos de los peores malvados surgidos de la imaginación de sus creadores. Eso sí, la mayoría de las veces lo hará con su cachiporra, defensa con la que es capaz de reducir al malvado más perverso que exista, aunque este sea fuerte o tenga en su poder el arma más mortífera que haya para acabar con la humanidad. Tanto Roberto Alcázar como su acolito gustan más de utilizar los puños y las peleas para salir de situaciones comprometidas que otros héroes con los que comparten kioskito. Es esta una de las claves del éxito de la serie, la diversión que imponen las reyertas a puñetazos más que a través de las armas de fuego. Además Pedrín pondrá el punto final a la malvada peripecia de sus enemigos, cuando en su última intervención comente la suerte que le espera a los malhechores, normalmente la cárcel.



Si el héroe es la representación del bien el villano es su oposición. En una colección tan larga como la de Roberto y su joven acompañante, los malvados se multiplican. El mal se personifica en muchos elementos: murciélagos, hombres invisibles, robots, enanos, gigantes, etc. Pero tal vez sea el peor enemigo aquel que quiere controlar el mundo a partir de poderes hipnóticos o con la ayuda de la ciencia al servicio del mal. Pretensión que tiene unos de los contrarios más mortales del intrépido aventurero español: Svimtus. Este siniestro contrincante quiere dominar al planeta gracias a la invención de un curioso aparato que desintegra a todo aquel que se sitúa en su camino: el rayo de la muerte.

La presencia de este personaje y sus secuaces se prolongó en la serie desde el número 95 hasta el 120. Hombre feo, enjuto tiene una complexión diabólica. Sueña con controlar el mundo a partir de su cohorte de malvados que le acompañan. Su mirada es aviesa, en sus facciones tiene cierto aire a Lon Chaney, el actor de las mil caras o a Bela Lugosi y sus interpretaciones vampíricas. Su indumentaria está formada por capa de cuello alto y sombrero negro. Junto a él actúa Graham, uno de sus secuaces, el científico que es realmente el inventor del rayo diabólico. Acompaña al malvado dueto protagonista el príncipe Sher-Sing, un perverso soberano de tierras inventadas con claras evocaciones indias. Sher-Sing está representado con turbante y esmoquin y es un claro exponente de la perversidad de los orientales. El guión parte de Svimtus quien aprovechando sus poderes, roba dinero para poder luego conectar con Graham y así poder costear la construcción del rayo de la muerte. Si Svimtus es perverso, Graham a veces lo es más. En su deseo de probar su obra lo intenta hacer con personas y así lo hará con el conde de Rockfil, matándole sin ningún tipo de piedad.

Para resolver esta aventura Roberto será ayudado por nuevos personajes en cada entrega. Durante los episodios que dura la intriga Roberto y Pedrín demostrarán sus polifacéticas actitudes: pilotarán aviones, montarán a caballo, vencerán a peligrosos animales – desde tiburones, vampiros, tigres, serpientes, rinocerontes, cocodrilos – y sobre todo lucharán encarnizadamente contra los secuaces de sus enemigos. Es este duro trajín, del cual saldrán ilesos continuamente, aunque con pequeñas cicatrices que solo duran apenas unas viñetas, tendrán que vérselas en distintas situaciones: en el mar o en el río sin ahogarse, en un incendio sin apenas chamuscarse la indumentaria, pero sobre todo planteando una dura lucha constante sin apenas dormir o tener tiempo para descansar.

Los personajes secundarios que salen en la narración tendrán una naturaleza tanto positiva como negativa: aquellos que apoyan al mal y los que se integran en el bien bajo la figura de Roberto. Ambos grupos tienden a ser homogéneos en su apariencia externa con un gran parecido en su físico y con una condición básica: su fortaleza física los describe. Los malvados, de rostros similares y fuerza hercúlea, son los que en un segundo plano luchan constantemente contra los protagonistas, fortaleciendo a los enemigos e impidiendo a Roberto y a sus acompañantes que triunfen. Pero a la vez son los únicos que mueren durante el relato o a los que se les hiere de verdad. De todas formas no importa que entre ellos haya bajas ya que son numerosos. No le ocurre lo mismo a los protagonistas malvados, durarán más y su acción se dilatará en el tiempo; eso sí, como el mal se paga, los villanos encontrarán su fin y su obra será destruida. Pero no serán Roberto y Pedrín quienes lo hagan. La muerte para los villanos ha de ser accidental, Svimtus morirá por un disparo esporádico del príncipe indio, Graham al clavarse el puñal el mismo en una pelea y el hindú se suicidará dejándose caer al vacío al ver que no tiene salida. Un último apunte, el mal empezado con Svimtus continuará



en la serie, su cerebro de cruel asesino será trasplantado, tras su muerte, al cuerpo de un enorme gorila.



En el episodio titulado *Burlando al enemigo*, número 101 publicado en junio de 1947, los dos protagonistas se hallan en distintas coyunturas de peligro. La aventura comienza con Roberto que se encuentra encerrado en un hangar subterráneo, delante de él sólo tiene a sus enemigos. En el texto de apoyatura entre una y otra viñeta aparece: “*Pero haciendo funcionar la ametralladora que quitó del avión, siembra el terror entre los malvados*”. Aquí Roberto utiliza la violencia a través de las armas para acabar con la vida de bastantes de los secuaces del doctor Svintus. Los enemigos que han logrado salvarse de sus balas se

reúnen y urden un plan que consiste en dinamitar la galería donde se encuentra el héroe. Entre tanto Roberto se topa con el malvado doctor contra el que comienza una feroz lucha pero esta vez cuerpo a cuerpo. El ídolo ataca su oponente hasta que a éste le llegan refuerzos. Se crea una pelea multitudinaria en la que la astucia del héroe hace que pueda escapar, en la semioscuridad del hangar y entre el tumulto de la lucha, se adueña de uno de los enemigos caídos y le cambia su chaqueta. El resto creerá que está luchando contra el detective cuando en realidad están pegando a uno de sus compañeros.

Durante toda la lucha, que se extiende durante tres hojas del cuadernillo, hay constantes diálogos que llenan la viñeta de apreciaciones a veces graciosas y otras alusivas al final que podría tener el protagonista o el malvado, según quien las diga. Si ya debe de ser difícil mantenerse en lucha con un traje de chaqueta, como lo hace el héroe en la mayoría las veces, más debe de serlo hablando constantemente. Aunque este es un aspecto de la narración que sirve para dilatarla en el tiempo y para conectar con el punto de vista del espectador. Así Roberto dice lo que el lector debe de estar pensando mientras atiende ansioso al espectáculo de violencia dibujada. En la viñeta que se muestra el detective español alude a la justicia que debe de ser el fin del malvado oponente. Sin embargo aquí esta creación humana que regula su comportamiento desde la antigüedad es diferente según quien la aprecie. Svintus quiere hacer justicia pero controlando el mundo por él, haciendo que la humanidad se someta a sus designios, Roberto es el adalid que tiene que frenar los proyectos del perverso doctor. No hay viñeta en la que no haya diálogos y alusiones a la pelea, cosa que por otra parte rompe el dinamismo que puede alcanzar desde un punto de vista narrativo el lenguaje del cómic haciendo más pesada su lectura. “*Ya es nuestro, Duro con él, ¿Dónde está tu valentía?*” Son las palabras que salen de la boca de los enemigos de Roberto, que, además, multiplican en número al héroe que, en esta ocasión, se encuentra luchando sin ayuda.

Mientras, en el mismo episodio analizado, nos encontramos a Pedrín pilotando un avión. Junto a él viajan la condesa de Rokefil y dos de sus hijos: una niña de la edad del coprotagonista y un muchacho que asemeja tener más años que el joven héroe. Pues bien, es Pedrín el que va a ser capaz de salvar la situación. La acción viene del episodio anterior titulado *Peligro*; después de varias peripecias Pedrín se encuentra en una avioneta junto a la aristócrata y sus hijos pero el piloto del avión ha fallecido por lo que el aeroplano se está precipitando hacia la tierra. En un acto de valentía y de decisión Pedrín, como buen aspirante a héroe, coge los mandos del avión y consigue salvar a los

pasajeros y protegerse a sí mismo. La condesa dice “*Gracias. Dios mío. Esto ha sido un milagro*” a lo que Pedrín replica “*Ya puede decirlo, ya*”. El vástago de la aristócrata pregunta refiriéndose al piloto muerto, “*¿Qué hacemos con este?*”, y Pedrín imponiendo su criterio decide arrojarlo fuera de la avioneta. Vemos como la figura del joven héroe se ve exaltada: él es quien coge los mandos del avión y saca a sus compañeros de una situación desesperada cuando podía haber sido el hijo de la condesa, mucho más mayor que el héroe; y él es quien decide qué hacer con el piloto fallecido, y él el que hará



aterrizar a la avioneta aunque después esta se estrellará porque los malvados le preparan una trampa. Pedrín es el reflejo de su cuidador pero en joven. Y a la vez es el personaje ficticio que los lectores querrían ser y a los que les gustaría que le ocurrieran peripecias semejantes. Por eso esta serie duró tanto porque la figura del pequeño acompañante fue un acierto.

La violencia fue el otro tino que tuvo la larga serie. La explícita pero sin rozar el gore, la sangre no aparece, sí la muerte, pero sugerida no mostrada. Como vimos hasta que no se produce la introducción de la censura de una manera directa, los cuadernos de aventuras contaban con un amplio margen para enseñar muertes, luchas, peleas y hasta sadismo en la cámara de tortura. Es con la nueva década cuando se empieza a recortar estas escenas. Y el joven Pedrín actúa como el intrépido aventurero que le acompaña, tiene parte y protagonismo en las peleas aunque siempre de una manera mucho más limitada que la de su mentor. Eso sí, utiliza la cachiporra para defenderse de los malvados y de sus ladinas intenciones. En el capítulo analizado, de las 16 hojas de que está compuesto, hay un total de 101 viñetas. Normalmente en cada hoja aparecen 6 dibujos aunque en algunas páginas se salta esta norma y aparecen 5, 7 u 8 ilustraciones. Pues bien, en un tercio de ellas hay violencia ya sea en forma de pelea directa, lo que más gustaba a los lectores, o donde los personajes portan armas de fuego. En concreto existen 32 viñetas que podemos considerar que tienen un contenido de brutalidad o de dureza si pensamos en el público al que supuestamente iba dirigido el producto. En 17 de ellas los personajes – tanto enemigos como protagonistas – llevan pistolas y las utilizan; en otras 15 ilustraciones se muestran altercados directos a base de puñetazos y patadas. En 9 de ellas, las contiendas están protagonizadas por Roberto Alcázar que se encuentra luchando contra los hombres de Svimtus, en otras 3 es Pedrín el que utiliza sus puños para defenderse de los malvados, junto a la compañía de dos adultos: un enfermero y un policía. En el resto son los secuaces del doctor que luchan contra los sanitarios de una ambulancia que han interceptado por el camino. La acción no decae durante todo el capítulo y además enlaza con el cuaderno de aventuras siguiente al dejar a Roberto en una situación comprometida: acaba de entrar en un túnel repleto de murciélagos, o de chupadores de sangre, como él los denomina.

Roberto aparece durante los años que dura la serie como el ejemplo de héroe nacional pero con apariencia de caballero. Por primera vez se crea un ídolo con aspecto de señor distinguido, de buena posición que no tendrá que ver con otros héroes como los que se dan en el extranjero, sobre todo Estados Unidos, o incluso con los que aparecerán tras él, los personajes de capa y espada. Desde un principio se acota su

estatus social: Roberto se presenta como el periodista español de una clase social elevada que conoce a Pedrín en el barco que les lleva a Buenos Aires. Tengamos en cuenta que la autarquía definió durante buena parte del franquismo unos modelos. Esta independencia se dio en todos sus órdenes, desde la política a la cultura y por lo tanto también se ve impresa en los productos infantiles. Esta estrategia del Estado, que intentaba basarse en sus propios productos, hizo que en buena parte se desdeñaran a los comics extranjeros y se tuvieran que crear productos nacionales, apareciendo héroes de ficción foráneos. Estas figuras representaban, o al menos así lo intentaban las autoridades, “*de forma ejemplar y monolítica, las que se consideraban virtudes exclusivas de nuestra raza*”<sup>113</sup>, aunque buena parte de los guionistas y de dibujantes mezclaban y reflejaban sus propias ideas en el resultado final.

Una última crítica que se le ha hecho a este españolísimo personaje es la de que sólo vela por los intereses capitalistas. A diferencia de otros héroes, como puede ser *El capitán Trueno*, los ideales que persiguen Roberto y Pedrín se enmarcan en la ayuda siempre del rico y de sus intereses económicos. Es cierto, durante casi la totalidad de la obra, Roberto ayuda a los más poderosos a recuperar sus preciados bienes cuando se los arrebatan y no posee el espíritu aventurero de un soldado medieval como puede ser Trueno donde la nobleza mueve la mayoría de sus actos. Esta visión romántica del héroe le falta a Roberto que en la mayoría de las ocasiones<sup>114</sup> acompaña a los más favorecidos a recuperar sus bienes. Aunque a veces el dinero que recuperan o por el que son premiados tras sus acciones es enviada a orfanatos.

Para Salvador Vázquez de Parga *Roberto Alcázar y Pedrín* representan la defensa del capitalismo, así admite que:

“*El capitalismo como sistema económico viene potenciado en el comic sobre todo a través de un culto a ultranza a la propiedad privada. (En la moral capitalista) la distinción entre buenos y malos se determina por el respeto a la propiedad privada*”<sup>115</sup>

Según él en esta serie de detectives hay un gran maniqueísmo que divide a los hombres en dos únicas clases, los buenos y los malos, la integra rigidez y la absoluta perversión. Pero tampoco es exclusivo de la colección del intrépido detective. En muchas otras series la diferencia absoluta entre los motivos que mueven en sus acciones a buenos y malos es exagerada. El perverso siempre quiere lo que tienen los demás porque es su propia naturaleza la que así hace que sea. Sin embargo a lo largo de los años que dura la colección, los dos personajes se enfrentan a muchos tipos de peligros y son capaces de ir más allá de las clases sociales e insisten en demostrar que los fenómenos paranormales que muchas veces se presentan y que atemorizan a la gente no existen, por eso le buscan una explicación lógica y dismantelan a los embaucadores que manipulan o quieren controlar a la población. *Roberto y Pedrín son campeones de la racionalidad con mucho más motivo que portavoces del fascismo imperante.*<sup>116</sup>

<sup>113</sup> Lara, Antonio. 1996. *Tebeos, Los primeros...* Op. Cit. Pág. 96

<sup>114</sup> Cfr. Altarriba, Antonio. Ha encontrado ejemplos de Roberto ayudando a obreros que están siendo sometidos por un mal patrón.

<sup>115</sup> Parga, Salvador. *Los cómics...* 1980. Óp. cit. Pág. 128

<sup>116</sup> Altarriba, Antonio. Óp. Cit. P. 250

Sean verdad o no las afirmaciones de muchos autores al respecto de la obra de Vañó, lo que sí es cierto es que la serie tuvo éxito y mucho, pese a que estéticamente sus dibujos no son de las mejores que se han producido en España. Sus diseños son muy planos, tienen un estilo que podríamos decir conecta con la obra del historietista belga Hergé y su *Tintín*; sin embargo si el europeo juega con la línea clara como uno de sus elementos característicos de su estilo, su obra reproduce con toda referencia los pequeños detalles, sólo hay que ver títulos como *El cetro de Ottokar* o *El cangrejo de las pinzas de oro*, ambos publicados entre 1939 y 1940 paralelamente al nacimiento de la obra de Vañó. Sin menospreciar la obra del valenciano, sus viñetas carecen de fondos y de perspectiva. No existe profundidad de campo ni el detalle está tratado. Los personajes están esquematizados y son lineales; y se evidencia una ausencia de ritmo en la narración. Sin embargo el estilo conectó con los lectores y sus aventuras crearon escuela aunque no fue la única, ya que, como hemos visto, en el panorama editorial de estas dos décadas, aparecieron multitud de colecciones y con ellas sus héroes.

### 3.2.3. Los modelos de villano

Al igual que el héroe parte de una iconografía basada en una estética arquetípica, al villano le ocurre lo mismo. Existen unos cánones clásicos que definen al malvado y por supuesto a su físico y le describen moralmente. Por norma general el malvado ha de ser lo contrario al héroe, no sólo en su interpretación externa sino también en los valores digamos amorales que se encuentran implícitos en él. Por eso se crea también una trasposición en sus formas contraria a la que pueda tener el ídolo. Así el villano suele representarse como un hombre con una apariencia que puede rozar la fealdad y si esto no se cumple al cien por cien sí ha de tener unos rasgos que le hagan ser reconocido inmediatamente como el antihéroe de la narración. El pérfido suele dibujarse con una expresión malévola ya sea a partir de su mirada o de su rictus pero siempre con un ademán con el que se le identifique a partir de una rápida ojeada. Narrativamente, su presencia se hace necesaria en la estructura del relato. Con sus actuaciones provoca la respuesta del héroe y así hace progresar la aventura. Por lo tanto es el motor y entre sus funciones se encuentran la de separar al héroe de la heroína, la de poner en peligro la vida y los bienes de un hombre o de toda una comunidad y la de violar las leyes y los designios divinos. Eso sí, si el villano consigue sus objetivos será luego castigado por ello.

Ahora bien, el villano se puede clasificar en varios tipos según su apariencia física. Por una parte se encuentran aquellos que son el espejo de su alma, es decir los que se dibujan de una manera repulsiva, pueden tener apariencia de un monstruo y pueden aparecer deformes o bien utilizar máscaras o atuendos para disfrazarse y ocultar su personalidad. Esta clase de villanos suele darse más en el género policiaco y mucho más en el subgénero fantástico, pero como hemos visto, las fronteras entre unos géneros y otros no están muchas veces claras por lo que a falta de temas los guionistas y dibujantes pueden transportar a un tebeo de aventuras de capa y espada un monstruo de las cavernas o una momia egipcia. Cuando la cara de los malos es el retrato del alma, aparecen representados con rasgos angulosos, facciones duras, barbas tupidas o perillas barbilampiñas. Dentro de la simbología estética que tiene implícita el tebeo, los malvados pueden ser obesos y calvos, también acostumbra a ir armados para contrastar con los buenos, que a veces, sólo llevan una cachiporra o armas aparentemente inofensiva, como en el caso de Pedrín. La mayoría de los malos llevan los cabellos

oscuros y abundantes, y muchos feos tienen el nefasto vicio de fumar, lo que añade a su fealdad mayor índice de truculencia.<sup>117</sup>

Ya en 1890 la belleza y la fealdad habían sido analizadas en la obra de Oscar Wilde, *El retrato de Dorian Grey*. En su novela Wilde mantiene la máxima de que la cara es el espejo del alma. Dorian cree que lo único que vale la pena en la vida es la belleza, y la satisfacción de los sentidos por lo que quiere estar siempre como cuando fue plasmando en el retrato: eternamente joven y bello. El hedonismo lleva a Dorian a cometer una serie de actos de libertinaje y perversión que se van plasmando en el retrato. Así el cuadro se convierte en la metáfora de la maldad del protagonista ya que, con cada nuevo pecado que comete, el lienzo se va desfigurando o envejece.

Pero no todos los inicuos han de tener una apariencia física repulsiva. Otro tipo de malvado sería aquel que esconde bajo su apariencia tranquila todo un cúmulo de maldad. En este caso, a veces es más difícil de identificarlos a primera vista pero sus gestos sí que le delatan como tal. Veamos un ejemplo, en la serie del *Inspector Dan* en el episodio nº 16 titulado *Trágico combate*, dibujado por Jorge Macabich, aparece este personaje. A simple vista no existen unos rasgos identificativos que le hagan parecer un malvado. Solo la fealdad, dependiendo del cristal con se le mire, señalada a partir de sus nariz o sus orejas; pero es el gesto el que le hace significar como un perverso. La mirada torva, la mueca de la boca o la posición de las cejas. A ello hay que añadirle el contexto de la narración y por su puesto los diálogos. Pero son los gestos los que le convierten en un perverso por lo que el lector no sentirá ninguna empatía con él.



Tipo de malvado en el *Inspector Dan*

En el tebeo de corte humorístico el malvado es más fácil de reconocer porque sus atributos físicos se encuentran más exagerados. En el realista, la dificultad para identificarlos es más evidente. Al igual que le sucedía a los héroes, el antihéroe o malvado también hereda de los cómics estadounidenses a sus prototipos. Veamos otro ejemplo. El malvado Ming de la serie de *Flash Gordon*. Pertenece al tipo de malévolos que se caracterizan por su apariencia física normal pero de gestos que le emparejan con el personaje negativo de la narración. De la misma manera les ocurre a otros malvados de la iconografía del tebeo de aventuras español. Así nos encontramos a Hamet-Zenete, uno de los antagonistas de la dilatada serie del *Guerrero del Antifaz*. Este caudillo árabe intenta casarse con su prima Aixa, a la que tiene sugestionada bajo sus ojos hipnóticos, a la vez que pretende acabar con el Guerrero y sus acompañantes, ya que estos defienden a la mora buscando la paz con los reinos de taifas que existían en territorio de los Reyes Católicos. El malvado a



Hamet-Zenete, de *El Guerrero del Antifaz*



Ming, de *Flash Gordon*

<sup>117</sup> Conde, Javier. *Del tebeo al comic. Un mundo de aventuras*. Libsa, Madrid, 2000. Pág. 30



primera vista no cuenta con una apariencia repulsiva sino que como hemos dicho es el contexto, los diálogos y las situaciones, las que explican su perfidia. Al igual que en el cómic americano y Ming, ambos tienen en común la cara angulosa, una barbilla de perilla y la mirada aviesa. Los rasgos de ambos villanos aparecen muy marcados aunque en el caso del estadounidense el dibujo está más logrado que el dibujado por el vallisoletano Gago. Claro está que todo dependerá también del estilo del dibujante. Si se encuentra en una línea más realista o, por si el contrario, juega más con la fantasía.

Otra de las constantes para diferenciar a los malvados del contexto histórico analizado es la raza a la que pertenecen. Dentro de esta serie y de la mayoría de los tebeos similares se produce una identificación de los enemigos con razas determinadas, normalmente árabes o indios, que aparte de tener unos rasgos que rozan siempre la fealdad, tienen agravios comparativos con la raza occidental o caucásica de tal manera que a veces su representación iconográfica roza el racismo. Mucho se ha dicho y escrito sobre la obra de Gago, *El guerrero del Antifaz*. El considerado despectivamente como un simple matamoros, utiliza durante la mayoría de su obra a la raza alauí como enemigo único. Pero el hecho de la maldad parte de la época en la que comienza la acción. El Guerrero es un supuesto hijo de un reyezuelo árabe hasta que descubre sus verdaderos orígenes de cristiano. Es entonces normal que la maldad se atribuya a estos ciudadanos. Su supuesto padre, tal y como se relata en el primer cuaderno de aventuras, ve en su aparente hijo el reflejo de sí mismo y le educa en el odio hacia los cristianos.

Además se relatan sus aventuras durante el reinado de los Reyes Católicos y de la recuperación de territorios ocupados por el dominio árabe por parte de los cristianos. El héroe tiene entonces en su mente perseguir a su falso padre, que no olvidemos es el asesino de su madre. Para ampliar el radio de acción y dilatar la obra en el tiempo y por lo tanto tener más tirada, el Guerrero tendrá que luchar contra muchos más enemigos que normalmente se encuadran en el ámbito de los creyentes en la fe islámica. Pero no todos los moros son enemigos. Veamos un ejemplo, de nuevo los hermanos Kir. Trío de fornidos guerreros que se hacen amigos del héroe, defienden sus territorios y ciudades mientras que intentan mantener la paz en lo que se supone es la España de ese periodo histórico.

Los tres, siendo árabes, están en contra de la política de Harúm, un malvado reyezuelo árabe, y conocen al Guerrero cuando éste se halla buscando a Harúm que ha matado a su padre, el Conde de Roca. En las aventuras que corren juntos, el Guerrero une a los tres hermanos Kir con Fernando, su escudero, y con Aixa. Entre las muchas batallas en las que participan el grupo de personajes, el Guerrero le salva la vida a uno de ellos, Osmín, en dos ocasiones. Por eso, en la segunda vez, el fornido guerrero árabe le promete al Guerrero su leal amistad para siempre. Y como ellos muchos más van apareciendo a lo largo de la serie. La descripción física de estos tres personajes se asemeja mucho a la del héroe, fuertes, grandes luchadores e inagotables fuente de aventura. La saga es la historia de dos religiones que pese a haber estado siglos viviendo en un mismo territorio, han tenido momentos de lucha y otros de paz. Y es que ocho siglos dieron para mucho. La fe cristiana o la musulmana, la lucha entre dos pueblos son el escenario en el que situar el hilo narrativo, sin embargo el ilustrador e historietista Manuel Gago dotó a sus enemigos de inteligencia, arrojo y valor, características que normalmente está más en consonancia con el héroe. A ello hay que sumarle como trató Gago a sus moros: con un alto grado de dignidad y de respeto militar.

La preferencia por ciertas latitudes y razas se refleja en la cantidad de series ambientadas en el género de capa y espada. La ubicación de la historia en periodos en los que el cristianismo y el islam se repartían el control del mundo es constante. Pero además se suma el exotismo de lo desconocido, de la imagen que el occidental puede tener de otras culturas, este aspecto desarrolla mucho la imaginación de los guionistas para ponerle cara al enemigo. Si el árabe es perverso, el oriental, sobre todo el chino, tendrá una inteligencia creada para el mal e incluso cuenta con la posesión de máquinas o de poderes mágicos que les convierten en seres realmente malvados. Cada género cultivará su propio modelo de mal. En aquellos que se desarrollan en el Oeste, la maldad viene encarnada por los indios Apaches y demás tribus, aunque los mexicanos tampoco saldrán bien parados así como determinados despiadados bandidos que quieren imponer su perfidia por las grandes llanuras. También en la jungla del Indostán o la selva africana encontramos linajes que preconizan la maldad, aparte de aquellos animales que quieren devorar al héroe y/o a sus acompañantes.

Las razas de origen asiático y las eslavas también fueron un elemento recurrente a la hora de representar la malicia. Ya habíamos visto como en la series sobre conflictos bélicos la mayoría de los enemigos rozaban el papel de adversarios del bloque asiático o de los países del eje de la Segunda Guerra Mundial. Y eso se debía a la aproximación del Gobierno al gigante estadounidense y a la apertura hacia al exterior que se produjo en los década de los cincuenta. Recordemos una de las colecciones de este género que más éxito tuvo en el panorama nacional: *Hazañas Bélicas*. Muchos de los enemigos tienen el corte de los vencidos en la Segunda Guerra Mundial: japoneses y alemanes pero también coreanos y soviéticos. Estos últimos cuentan además con el añadido de chocar frontalmente con los principios religiosos españoles y de tener un régimen dictatorial basado en el comunismo. Las ideas de los soviets rusos chocaban directamente contra la bondad cristiana. La falta de conceptos religiosos, el haber matado al cristianismo, uno de los pilares de la sociedad española, hacían que se vieran como el gran monstruo al que combatir. En *Hazañas Bélicas* incluso se le otorga un papel beligerante a Dios, siempre dispuesto a enmendar con severos castigos los errores de la justicia humana. Por eso los japoneses salieron mal parados al igual que los rusos y las razas asiáticas en general mientras que los soldados norteamericanos estaban representados como seres bondadosos.

Claro que este planteamiento estuvo muy condicionado por el cine estadounidense bélico de los años cuarenta. El objetivo de la colección es relatar hechos bélicos relevantes supuestamente acaecidos durante la aún cercana Segunda Guerra Mundial pero en realidad la serie sólo sirve como marco donde exponer los sentimientos humanos. La mayoría de los capítulos cuentan con ingredientes como la presencia de un hecho heroico, un enamoramiento instantáneo con final feliz y una enseñanza moral que se acercan al drama. El marco es la guerra, los protagonistas los hombres y sus sentimientos: la falsedad o la cobardía se entretajan con el valor y la ambición para dar forma a historias con un trasfondo moralista y ejemplarizante. Se destacan los valores humanos que subyacen en el individuo gracias a las situaciones desesperadas que provocan los conflictos armados. Por eso los malvados tienen los sentimientos opuestos a los héroes, para realzar más la actitud de éstos.

Sin embargo tanto sentimentalismo chocaba con la visión realista de la narración. Las viñetas reproducen un pasado cercano a la fecha de edición, su dibujo es muy realista. *Hazañas Bélicas* con los detallistas dibujos de su autor, Boixcar, es una de las colecciones que más claramente reproduce el ambiente. El distanciamiento temporal



que es común a otros títulos aquí es sólo espacial. Los trazados de su dibujante son casi fotográficos. Y es, esa proximidad histórica de los acontecimientos, la que dificulta las mitificaciones y por lo tanto hace que sea necesario un rigor documental a la hora de retratar los escenarios. Por eso el autor poseía una gran documentación cuando traspasaba al papel las máquinas, los uniformes y las armas.



Aparte del detallismo, Boixcar acertó al introducir un elemento clave en su narración: el héroe anónimo. Sus historietas están protagonizadas por soldados desconocidos, cuyas existencias se han visto radicalmente alteradas por la guerra. En el belicismo, uno de los azotes de la humanidad, cristalizan los mejores valores humanos. Y estos donde mejor se personifican son en el héroe desconocido. El enemigo tiene que ser aquí de la misma talla que el héroe porque es su opuesto, es la dicotomía entre el bien y el mal. Muchos de los episodios están protagonizados por militares de baja graduación; es una perspectiva bastante

humanista si la comparamos con otros géneros donde se mitifica más a los personajes. La guerra es un catalizador de los sentimientos, el hombre puede engrandecerse o de degradarse con su actos. Donde mientras unos se convierten en héroes, los otros son cobardes o traidores. Al desaparecer el protagonista fijo – y también el enemigo constante – y al tratarse de episodios auto conclusivos, con personajes creados para la ocasión, desaparecen también los mecanismos de identificación. Por eso se utiliza las razas como adversos, como bloque a la que identificar como antagonistas. El héroe anónimo representa la reacción del individuo en circunstancias que se salen fuera de lo cotidiano. No se presencia la ratificación de un héroe durante una larga serie de aventuras sino que se ve un ídolo que solo lo será en el momento en el que esté en una determinada circunstancia, una vez que haya acabado su papel en la guerra, volverá a ser el hombre corriente en una vida normal que tiene un comienzo al levantarse y un fin al terminar el día. Su contrario tendrá que ser también provisional, por eso determinadas razas se justifican como la representación de la crueldad. Al contrincante le ocurre lo mismo, es un hombre que se encuentra en una situación desesperada pero, mientras a los americanos, españoles, británicos o franceses – e incluso a los alemanes ya que cambian las versiones en función del momento histórico en el que nos encontremos, más cerca de la apertura al exterior – les afloran a la mayoría los mejores valores (valentía, coraje o amistad), el ruso o el japonés tienden a sacar la cobardía y la perfidia como sus mejores armas.

La maldad impuesta a los personajes rusos es casi perversa. En el episodio titulado *El Cerco a Leningrado*, el nº 121 –uno de los pocos protagonizados por españoles–, se sitúa a los personajes en acción: los contendientes se encuentran separados por una tierra de nadie de unos 3 km, a un lado están las tropas rusas y al otro los alemanes que pusieron cerco a la ciudad; junto a ellos hay varias unidades de la división azul. Dos soldados españoles ven caer un avión derribado por los rusos, esperan hasta la noche para ver si hay supervivientes y aunque saben que va a ser difícil, el capitán dice que es necesario ya que

-“*por muy remotas que sean las posibilidades de hallar alguno con vida vale la pena intentar el rescate*”.

Cuando consiguen llegar sólo hay soldados fallecidos que además están siendo acosados por jaurías de perros salvajes.

-“*Hemos llegado a tiempo de darle cristiana sepultura*”, dice el soldado a su superior.

El capitán le explica a su subalterno que el capitán ruso, llamado Tchaiserev, es famoso por su crueldad, deja a los heridos y a los prisioneros a merced de canes asilvestrados y de hambrientos halcones si no se le paga el precio del rescate que pide expresado en comida. Vemos que es cruel y que se salta todas las normas del código ético de la guerra, como es el respeto a los prisioneros. La comida se convierte en una moneda de cambio y, al faltar, tanto a un bando como a otro, las peores pasiones humanas salen a la superficie para poder obtener los alimentos. Las palabras lo dicen todo, el capitán español preparará una salida, no para vengar a sus soldados caídos, sino para salvar el honor:

-“*tened en cuenta que no vamos a ejecutar una venganza. Sólo vamos a hacer justicia a nuestros hermanos de armas que fueron asesinados*”.<sup>118</sup>

El mal, a veces, no está representado en villanos pérfidos sino en animales. Cuando esta circunstancia se produce, suelen ser feroces, grandes, o bien prehistóricos que se presentan como elementos anacrónicos en las aventuras del héroe. La bestia suele representar valores asociados a la humanidad como el sadismo de una serpiente o la bajeza de un insecto gigante. La Naturaleza también puede brotar como un peligro con el que luchar, cuando es así el entorno<sup>119</sup> se expone como un elemento que hay que dominar, que le es hostil al héroe y cuya superación labra la personalidad del protagonista.

Ya sabemos que para que exista un héroe ha de aparecer también un enemigo porque realmente son ellos los que marcan el ritmo del relato. Por norma general, el héroe está acompañando de personajes que le acompañan a lo largo de sus aventuras y hacen progresar la acción. Algunos están más tiempo que otros y a veces pueden tener más peso en la historia volviendo a salir o desapareciendo según convenga a los guionistas. Al enemigo le pasa más o menos lo mismo. Hay contrincantes que solo son creados para ese capítulo por lo que hacen que cada título, sea una aventura diferente a la siguiente en la medida en la que cambia de competidor y se puede ver nuevas variantes de maldad. En cambio hay otros que se eternizan en la narración como le ocurre al *Guerrero del Antifaz* y a su supuesto padre. Otros forman parte de un esquema argumental que dura unos cuantos cuadernillos. Como es el caso de Svintus, el hombre diabólico, oponente de *Roberto Alcázar y Pedrín* durante bastantes episodios. Éste forma parte de aquellos malvados que se rodean de científicos, quienes en busca de un avance para la humanidad, acaban revelando su propia naturaleza negativa. Svintus quiere controlar el mundo y para eso utiliza sus poderes hipnóticos, que a veces son peores que el arma más mortífera. Es la crítica a la palabrería que pueden tener muchos tiranos políticos. Son seres que con su jerga y ayudados de poderes sobrenaturales,

---

<sup>118</sup> *Hazañas Bélicas*. Número 121. *El cerco a Leningrado*. Toray. Barcelona, 1950.

<sup>119</sup> Clemente Fernández, María Dolores. *El héroe del western. América vista por sí misma*. Editorial Complutense, Madrid. P. 449.

controlan a los ciudadanos haciendo que estos se sometan a sus deseos. No es sólo el control bajo la fuerza sino también bajo la persuasión. El villano someterá a sus seguidores y a la masa sin criterio que tiene anulada su voluntad; tan sólo el héroe podrá revelar que es un manipulador. El malvado sólo puede reinar sobre hombres sin criterio por eso utiliza los poderes mágicos o el hipnotismo para poder controlarlos. Dentro de este amplio abanico está la figura del sabio que pretende desafiar las leyes divinas y los designios humanos. El doctor malvado choca contra la figura de Dios, probablemente por el fuerte catolicismo del país imperante en esos años. Pero no todas las veces esta figura representa el mal, a veces en su condición de mago puede ayudar al héroe como le ocurre al brujo Morgano que ayuda a *El Capitán Trueno* y a sus amigos a surcar los aires con su globo aerostático. Sin embargo, cuando es negativo, el científico intentará convertirse en el amo del mundo.

Pero la figura del tirano que intenta aprovecharse del hombre no se da sólo en este mundo. En planetas lejanos, el enemigo quiere aprovecharse de la debilidad de las personas por lo que les somete con sus malas artes e intenta dominar a poblaciones e incluso a universos enteros. Es el mundo de la ciencia ficción uno de los más cómodos donde situar a déspotas que además pueden contar con poderes sobrenaturales, a ello hay que sumar que el universo se escapa de la comprensión habitual del hombre y por eso entre las estrellas y los lejanos planetas muchas veces se han querido ver enemigos y se ha asociado con la maldad. La ciencia ficción había dado posibilidades a los ilustradores para recrearse a la hora de dibujar e inventar platillos volantes, naves espaciales, arquitecturas vanguardistas, mundos lejanos con una fauna y flora específica; y por supuesto a la hora de crear enemigos. Si en este medio popular se pueden saltar muchas normas, más pautas se podrán trasgredir si describe el mundo futuro. El villano puede tener mil caras, puede ser de cualquier raza y su descripción puede ser incluso antropomórfica, de tal manera que el malvado puede encarnar rasgos y cualidades humanas siendo una cosa. De la influencia estadounidense tanto del cómic (véase *Flash Gordon*) o del cine, la literatura y la radio, aparecen en nuestro país varias series de ciencia ficción. De este género repleto de mundos atestados de fantasía e imaginación salieron diferentes obras que forman parte del imaginario colectivo. En ellas los malvados suelen reproducir en sus mundos lo que quisieran tener en este: la tiranía sobre los hombres.

Si *Flash Gordon* había inaugurado un género, en nuestro país también tuvimos un héroe que luchaba contra el mal en las estrellas. Se trata de *Diego Valor, piloto del futuro*. Este personaje intergaláctico nacido de las ondas radiofónicas intentaba instaurar el bien en el planeta Venus. Como hemos visto la colección inició su publicación en 1954 bajo el sello de la editorial Cid, alcanzando un total de 168 números entre sus dos temporadas, la segunda de las cuales apareció en 1957. En el universo de los héroes de ficción del papel todo valía, cualquier elemento era lo suficientemente bueno para describirlo en líneas y trazos de tinta. La historieta bebió del cine, de la radio, de la literatura y del teatro e incluso entre ellas hubo reciprocidad. Obras como el *Coyote* pasaron de la novela popular a la radio y posteriormente al tebeo. El caso de *Diego Valor* fue al contrario, saltó del serial radiofónico al tebeo. Su origen proviene de la adaptación del serial radiofónico británico *Dan Dare, Pilot of the Future*, curiosamente basado en un cómic que después saltó a las ondas, derechos con los que se hizo la cadena radiofónica española SER para su emisión. En 1953 comienzan las primeras emisiones radiofónicas del serial y duran hasta 1958. El folletín tuvo tanto éxito que incluso contaba con su propio himno y se hizo merecedor de un premio Ondas. Los guiones británicos fueron modificados por Enrique Jarber Bergua españolizándolos

acorde con los cánones de la época, aunque más adelante, al agotarse el material original, Jarber escribió guiones propios. La experiencia resultó un éxito, ya que se extendió durante cuatro temporadas, hasta 1958, radiándose un total de más de mil episodios y saltando el personaje al tebeo e incluso al teatro. El hecho de que pasara de la radio a las viñetas refleja el éxito que tuvo este producto ya que se movía en los dos medios populares más importantes de la época, convirtiéndose en un auténtico fenómeno de masas.

Su traspaso al tebeo fue ilustrado por Buyilla y por Bayo mientras que los guiones seguían de la mano de Jarber. La editorial, ediciones Cid, estaba bajo el mando de la que fuera una de las mejoras editoras y mujer de gran sensibilidad conocedora de la literatura infantil y de la psicología del niño, Consuelo Gil que ya había llevado al mercado la revista *Chicos*. Reutilizando los sobrantes de su producto insignia, cosa que ya había hecho con los primeros números de *Mis chicas*, Gil sacó al mercado al comandante hispano Valor. Su éxito fue fulminante, debido a su bajo precio, 0,50 pesetas, la publicación llegó a alcanzar una tirada de 60.000 ejemplares. Como su propio apellido indica, Valor resumía en su figura la constante de ideal de justiciero, esta vez entre planetas venusianos y estrellas lejanas. Pero a la vez es un

“héroe notable y ejemplar, sin ambiciones personales y regido por humanísimo código moral. Es hijo de Antonio Valor, General Químico del Ejército de las Naciones de la Tierra.”  
120

Sin embargo el piloto del futuro también ha sido tachado de imperialista colonialista al igual que su predecesor *Flash Gordon*. Para Vázquez de Parga, la conjunción del sistema capitalista y de las costumbres americanas conduce como resultado al imperialismo colonialista. Aparece una nueva dominación que se ampara en la defensa de Occidente frente a la amenaza comunista y en la conservación de la democracia de aspecto paternalista. *Diego Valor* es un pálido remedo del rubio Flash, con las mismas constantes iconográficas y con iguales pretensiones: derrocar al tirano de turno para instaurar en el planeta un gobierno a su gusto.<sup>121</sup> Se le considere de una manera u otra, Diego Valor se mueve en un ámbito que evoca diferentes mundos donde, desde un punto de vista terrestre, no existe orden ni justicia, por lo que el héroe del espacio encuentra aquí un lugar para justificar su acción, para imponer sus ideales y para convertirse en un nuevo justiciero mientras defiende sus valores patrióticos. No obstante su guionista, Jarber fue militar de profesión, hecho por el que el personaje también ha sido criticado. En contraposición a Gordon, Valor es un comandante, tiene un rango elevado dentro de su profesión, ha pasado por unos estudios necesarios hasta alcanzar su graduación y ha dedicado su vida a una misión: imponer el orden en el Universo. En la antigua necesidad del ser humano por explorar su entorno y pretender asentarlo, los hombres están unidos – ya que *se habla de la Tierra como una entidad políticamente unida y gobernada de manera global*<sup>122</sup> – e intentan enraizarse en Venus. Madrid se ha convertido en la capital de la liga, en la que tienen cabida diferentes nacionalidades. De hecho los acompañantes de Valor no sólo son españoles sino también están los tenientes Hank y Laffite, de origen alemán y francés respectivamente. Ciertamente es que la obediencia, el sacrificio y la lealtad a la patria son inherentes a la vida

<sup>120</sup> Conde. 2.000. *Del tebeo al comic...* Óp. cit. P. 143

<sup>121</sup> Vázquez de Parga, *Los cómics...* 1980. Óp. cit. P. 138

<sup>122</sup> Sánchez González, Santiago. *Diego Valor, un cómic olvidado*. Área abierta nº 11, Julio 2005. P. 5

castrense pero también son necesarios para implantar el bien y el Comandante Valor y sus compañeros los resumen en su persona.

El comandante se presenta como hijo de Antonio Valor y de Elena Monterrubio. La acción está situada en un futuro considerado entonces lejano, el año 2027. A bordo de la nave *Flecha de fuego* viajan Diego Valor, un comandante de 27 años, quien ya es *el mayor héroe de la historia del mundo*. Junto a él viajan Beatriz Fontana y otros dos astronautas: el pícaro y alegre Pierre Lafitte, su inseparable capitán Hank Hoggahn y Miguel Portolés. Y con ellos dos mujeres: la princesa Kira, novia de Miguel y Beatriz Fontana, la inseparable novia de Valor. Hija de científicos e investigadora parte ya en su biografía inventada de una posición bastante interesante para las mujeres de la época. Su personaje resulta excepcional en comparación a otras féminas de la ficción coetáneas suyas, pues no se limita al habitual papel de compañera pasiva del héroe, sino que interviene activamente en la trama y nos es presentada como mujer inteligente y capaz (ingeniera y piloto espacial), en igualdad de condiciones con los varones de la tripulación. Tampoco Kira es un personaje femenino que carezca de importancia. Mujer belicosa, de origen venusino, no duda en ningún momento en unirse al grupo terrestre y ser una más de ellos para combatir el mal representado por el opresor Mekong.

Y como buen enemigo aparece el tirano Mekong quien quiere someter al planeta Venus como primer paso para el dominio del universo. En este firmamento conviven varias razas: los wiganes, los artiles, los arjonas y los atlantes, siendo esta última de origen terrestre. Los wiganes es la etnia más perversa y físicamente son distintos a los humanos; es a la que pertenece el déspota Mekong. Por su parte los artiles se asemejan más al ser humano y superan en inteligencia a los wiganes. Los arjonas son la raza servil de los wiganes al igual que le ocurre a la raza más inteligente de todas, los atlantes, que se encuentra sometida a la esclavitud cuando Valor y sus compañeros llegan al planeta Venus. Diego Valor se pondrá del lado de los artiles y con su colaboración conseguirán derrotar a los wiganes tras una gran batalla en la Luna. A esta épica lucha contra los wiganes, dirigidos por Mekong, le seguirán otras en el espacio interestelar como la que tienen en Kelos, un satélite de Júpiter.

Es curiosa la visión que daban estos tebeos de una sociedad extraordinariamente avanzada para una España en la que la tecnología doméstica estaba bastante por detrás del resto de Europa. Mientras estos héroes utilizaban pistolas de rayos desintegradores y viajaban en bolidos siderales, la mayoría de las casas carecían de televisores o lavaplatos. En un hipotético mundo futurista no podía haber cabida para tiranías creadas por opresores que querían controlar a todas las razas del universo. Para luchar contra ellos se habían creado una cruzada de aventureros, pilotos de naves y militares espaciales que no temían al peligro. Héroes que viajaban en naves voladoras y que poseían tecnología avanzada. Y entre ellos destaca el comandante, por supuesto español: Diego Valor. Su propio apellido ya tiene reminiscencias de fuerza, de eficacia. En él se resumen la entereza de ánimo, es aquel que no se amedrenta ante las amenazas ni los peligros. Él es el comandante de las fuerzas interplanetarias del mundo entero. Desafía a la muerte y se coloca siempre el primero ante el peligro, es noble, valiente y bueno. Al ser hijo de un militar y ser un soldado lleva implícitos conceptos como el honor, la obediencia, el deber y la capacidad para el heroísmo. Y frente a este modelo de heroicidad aparece el tirano, en un ambiente que relata una estética repleta de resonancias medievales y de injertos góticos. El malvado, Mekong, de raza wigan, está repleto de rasgos orientales, arquetipos fácilmente reconocibles por la población de los años cincuenta como el enemigo al que combatir. Mekong es poderoso y mantiene bajo

su poder cruel a las otras razas. Y para hacer efectivo el combate, para instaurar el bien se encuentra Valor y sus acompañantes, que, por supuesto, cuentan con la ayuda y el favor de Dios: “*si lo merecemos también querrá Dios ayudarnos hoy*” dice el comandante antes de enfrentarse al peligro.

Pero en la larga lista de enemigos no hay que olvidar el temor a lo desconocido, al miedo a aquello que puede surgir de las ventanas en una noche fría o lo que puede aparecer en una calle solitaria una noche de niebla. El hombre siempre ha tenido temor a una serie de elementos, a la muerte, a la soledad, a la miseria, a la enfermedad, al abandono, al futuro o a lo desconocido. Todos estos recelos son manifestaciones de desamparo e impotencia porque el ser humano no puede tener el control sobre la situación. Por eso busca al héroe, para que lo haga por él. De entre los miedos más comunes se encuentran aquellos que tienen que ver con lo que sale de la rutina diaria del hombre común. Momias, animales extraños, vampiros e incluso el diablo. Este tipo de enemigos aparecieron en casi todos los géneros ya que la carencia de imaginación y la competencia en el mercado hicieron que cada héroe fuera capaz de enfrentarse a mil tipos de enemigos.

Pero si hay alguien en el panorama español del tebeo de estos años que pudiera derrotar a seres terroríficos fue, sin duda alguna, el *Inspector Dan*.<sup>123</sup> La serie que naciera entre las hojas de la revista *Campeón*, a lo largo de sus aventuras ha sido un cúmulo de muñecos sangrientos, castillos terroríficos, momias egipcias o espectros con vida propia. Y para luchar contra esta jauría de seres venidos del más allá se encontraban Dan y Stella. Con el *Inspector Dan de la patrulla volante* se incorpora a la historieta española toda la mitología terrorífica de la productora cinematográfica Universal de los años 30 y 40. Aparte de la cantidad de psicópatas asesinos y de monstruos salidos de la imaginación de sus autores, hay que destacar el ambiente en el que se sitúan las acciones. El gran dominio de los claroscuros creó un ambiente de terror escénico donde podían encontrarse a estos seres. Sin embargo en el fondo la mayoría de las veces el fantasma no es tal o la momia no procede realmente de la pirámide de Keops, sino que suelen ser truhanes disfrazados que buscan a partir del temor, conseguir sus objetivos. Para eso están Dan y Stella para conseguir desenmascararlos y combatir así al enemigo y sus máximas aspiraciones que, en la mayoría de los casos, suele ser de carácter materialista.

A lo largo de la serie aparecen científicos, hombres y mujeres que buscan tesoros ocultos y para ello no dudan en disfrazarse de resucitados, seres con poderes paranormales en la línea de los hipnotizadores o que controlan cuando han de fallecer otras personas, gánsteres que no dudan en matar a quien se ponga en su camino. Como siempre Dan y sus acompañantes se interpondrán ante el peligro y a la muerte para desenmascarar a los enemigos y dar una explicación racional de lo ocurrido.

#### 3.2.4. El papel de la mujer

Antes de hablar de la estética de la mujer y de su papel dentro del tebeo de aventuras español del periodo analizado, hay que entender que este producto estaba destinado a un público juvenil principalmente masculino de entre 9 y 15 años. Por eso las féminas que aparecen entre sus hojas, a primera vista, parecen ser un reflejo del deseo masculino y suelen actuar como objetos anhelados. Sin embargo la mujer dentro

<sup>123</sup> El análisis del malvado terrorífico en la serie creada por Ledesma y Giner, se analizará más en profundidad en el capítulo 4. 2. *El inspector Dan. El héroe del suspense*.

del tebeo tiene unas percepciones figuradas que van mucho más allá de su mera presencia como elemento ambicionado.

De la misma manera, el hombre que se proyecta en el tebeo para chicas será el reflejo de las virtudes que la educación proponía para ellas. Sin profundizar en el tebeo destinado para un público especialmente femenino, que tuvo también una rica producción y una larga trayectoria en nuestro país, las mujeres en la mayoría de las series analizadas a primera vista actúan como el deseo del enemigo y por lo tanto como parte de la acción al ser codiciadas por los malvados. Ellas son el desencadenante del quehacer del héroe y en muchos casos el origen de su tarea. Y al estar destinado a un público masculino, en la mujer de estos cuadernos de aventuras se obviarán temas puramente femeninos como puede ser el embarazo o la maternidad, las relaciones con los hijos o los problemas conyugales. Son temas que no interesan en la aventura y tampoco tienen cabida en el patrón de modelo que ella representa dentro de este tipo de medio de comunicación de masas como es el tebeo realista entre los años cuarenta y cincuenta.

Desde un punto de vista físico el patrón que arrastran las mujeres representadas en este medio específico, es el de ser ideal del modelo de belleza de la época. Sean malvadas o se comporten como la eterna acompañante del protagonista, la fémica es estilizada, de cuerpo esculpido y esbelto. Su pelo puede ser largo o media melena pero normalmente lo llevará peinado con ondas en cascada. Sus labios carnosos y pintados de rojo, los ojos grandes y normalmente enmarcados con el *eyeliner* y el rímel.

En sus rasgos físicos jugarán una partida muy importante la etnia a la que pertenezcan. Así siguiendo la tradición latina la mujer española será morena, porque en los países de la cuenca mediterránea este es el color de pelo predominante. Sin embargo este tono de cabello representará la pasión para la cultura anglosajona, fuertemente influenciado por producciones cinematográficas protagonizadas por actrices como Yvonne de Carlo, una de las bellezas exóticas del Hollywood de los años 40 y 50, el mito erótico de la sugerente Ava Gardner o Elizabeth Taylor, los ojos más bonitos de la historia del cine. Frente a ellas aparece todo un elenco de mujeres que personifican la pureza al ser rubias de cabello como Lauren Bacall, Grace Kelly, Deborah Kerr o Joan Fontaine. En España la cualidad física de la mujer rubia escenificará la conducta frívola y negativa debido al concepto de extranjería que implica una libertad de costumbres y que se traduce por lo tanto por la inmoralidad. Aunque en este sentido hay que hacer un inciso. Una de las damas que acompañan al héroe es la vikinga Sigrid, que es rubia y conjuga más con el modelo de mujer nórdico que con el mediterráneo. Sigrid, la eterna acompañante del Capitán Trueno, supone un paso más en el estereotipo de mujer y un eslabón más allá dentro de su representación icónica en la España de los años cincuenta. En muy interesante ver como en sólo dos décadas se pasó de representar a unos modelos de mujer morena, como las que colmaban el mundo árabe de la serie de *El guerrero del antifaz*, a una mujer mucho más sensual y rubia como es la vikinga Sigrid.

El tebeo como un medio destinado a las masas contribuye a crear unos estereotipos tanto a la hora de la representación icónica de sus personajes como a la hora de relatar la trama. Al igual que el héroe y sus acompañantes, la mujer se enmarca en la larga tradición proveniente del teatro barroco. La dama aparecerá como la pareja del galán y representa en sí misma la virtud y la hermosura. Ha de ser digna del protagonista por eso, como le sucede al componente masculino, sufre del mismo proceso de metonimia a la hora de trasladar sus cualidades morales a las físicas. Ella ha de ser el ideal de la novia eterna (aunque en algunos casos llegue a tomar matrimonio



con el héroe), la mujer de la que el protagonista masculino se enamora a primera vista, la virtud construida a semejanza de la del héroe, es su complemento. Integridad, dignidad, honradez, lealtad, humildad y rectitud. Son sus cualidades, valores que coinciden con los cristianos, a los que ella, en su cualidad de futura madre, sabrá modelar para poder transmitirlos a sus descendientes.

Pero al igual que le ocurriera al héroe, la figura de la heroína acompañante proviene de los cómics estadounidenses. Tras la crisis de 1929 se dieron en Estados Unidos las condiciones perfectas para que naciera un nuevo género de cómic, el de la aventura. Desde *Tarzán* hasta *Terry y los Piratas* de Milton Caniff, pasando por *Flash Gordon* o *El príncipe Valiente* de Harold Foster, los héroes vienen acompañados de una aguerrida belleza con las que compartirán sus fascinantes y exóticas aventuras. En este último se basó Víctor Mora a la hora de idear su *Capitán Trueno*. No solamente en el ambiente medieval sino también en cierta manera en la concepción estética de sus personajes. Ambas series cuentan con protagonistas femeninas rubias, mujeres voluptuosas pero valientes que acompañan al héroe a lo largo de sus episodios.

A lo largo de estos años aparecieron en el mercado multitud de héroes y por supuesto de heroínas que les acompañaban; mujeres que supieron adaptarse al medio en el que se desarrollaban sus correrías. Pese a la censura y a la moral religiosa imperante en estos años, la mujer es representada como un ser bastante sensual, concepto heredado de su representación icónica en el cómic estadounidense. Si pertenecía al Medievo sus ropajes son pesados y clásicos pero bajo ellos se vislumbran las curvas y los cuerpos femeninos rozando el erotismo. Al contrario que en el hombre donde asoman sus hercúleos brazos y piernas, la representación de la mujer está más contenida pero siempre deja vislumbrar rasgos de belleza y formas perfeccionadas debajo de sus indumentarias. Los vestidos largos se pegaron al cuerpo sugiriendo redondeces. La cintura estará fuertemente marcada, los brazos torneados y las piernas serán largas. La obesidad se deja para aquellas mujeres que puedan formar parte en un momento de la acción pero nunca para la heroína. En este aspecto la mujer y su representación estética en el tebeo participan de la iconografía del modelo de mujer del siglo XX: la fémica que posee unas medidas 90-60-90, mucho antes de que la anorexia hiciera entrada en la iconografía mundial de los medios de comunicación de masas.

Dependiendo de donde se desarrollara la acción, los ropajes y por lo tanto las siluetas, se marcaban en mayor o menor medida. Entre las estrellas y los nuevos mundos la independencia que da la ciencia ficción dejaba al descubierto los cuerpos siempre sugerentes pero, eso sí, tapados. Por supuesto no se llegará a la libertad que tenía la representación de las mujeres en *Flash Gordon*, como Dale Arden, pero siempre habrá un elemento entre los pliegues de la ropa que deje al descubierto alguna forma sugerente. Si la serie se encuentra ambientada en el pasado o en ambientes selváticos aquí existe mayor oportunidad para mostrar el cuerpo. Tanto Lila, la novia de *Purk, el hombre de piedra*, como Susana, la de *Pantera negra*, la colección de la editorial Maga, cumplen el principio de sugerir pero sin mostrar demasiado aunque aquí los vestidos, lógicamente, son más cortos que en las series basadas en la Edad Media. Cuando la acción está ambientada en la época actual, como puede ser el caso del *Inspector Dan* o de *Tony y Anita, Los ases del circo*, o *Hazañas Bélicas*, la moda en el vestuario se adapta a la realidad del momento. Durante los conflictos bélicos y las posguerras los modelos tuvieron que adaptarse a los cambios. Por eso debido sobre todo a la carencia de materias primas o a que determinados materiales se habían destinado para uso militar, como la seda exclusiva para los paracaídas, la moda de estos años pasó a ser

modesta y austera. Es decir sin nada de joyas, ni pieles y sobretodo nada de maquillaje. Los trajes fueron adquiriendo un aire militar, eran de dos piezas y sencillos. Esta situación cambió a partir de 1947 cuando el entonces poco conocido Cristian Dior revolucionó la moda europea. Aparecieron de nuevo las curvas y la elegancia. Las joyas y las pieles volvieron a la escena. Los rasgos de la nueva femineidad se plasmaron en largos que llegaban a la altura de la pantorrilla, faldas anchas, cinturas de avispa con talle estrecho, cadera acolchada y hombros estrechos y con caída. Los guantes formaron parte del atuendo, al igual que los sombreros y los zapatos combinados con los bolsos. Este tipo de mujer, pero adaptado a los diferentes escenarios, es el que más abunda para representar a las bellezas de los tebeos de aventuras. Si bien llevan pieles porque están en la selva o un traje del siglo XIV, su feminidad se traduce en una cintura estrecha y en unas piernas contorneadas y largas.

Como hemos dicho la novia eterna del héroe cumple su función en el relato al originar el inicio de algunos capítulos. Esto sucede normalmente cuando es raptada o se enfrenta a un peligro indeterminado. Ya sean hombres o animales, esta mujer se encuentra sometida constantemente a riesgos. Los malvados – e incluso fieras salvajes al estilo de King Kong – encuentran en la amada del ídolo una fuente para intentar satisfacer sus deseos. Aspiraciones que el héroe, por supuesto, intentará detener, porque tiene que hacerlo y en ello emplea parte de su vida. El rol de la mujer podría decirse que es pasivo en la mayoría de los casos analizados aunque claro, como en todo, existen excepciones. A lo largo de los años surgieron féminas que comparten con el hombre no sólo incidentes sino también riesgos. Stella o Sigrid son capaces de luchar con el enemigo, de golpearle, de arañarle incluso de agredirle o de dispararle. Son mujeres que tienen valor, amadas que si bien comparten con otras protagonistas del tebeo el miedo a ser raptadas, separadas del hombre al que adoran o incluso obligadas a casarse con el antagonista, tienen más dominio mental que sus compañeras. Precisamente son sus dotes: la hermosura, el valor, la virtud e incluso la fragilidad lo que más atraen de ellas, tanto al héroe como al antagonista. Su belleza, bondad y candidez despiertan el interés de multitud de villanos, que querrán conseguir a la chica para ellos mismos. El deseo oculto del pérfido es casarse y despojar a la amada del protagonista. Por su puesto no todos basan en este principio sus fechorías pero sí es un recurso muy utilizado en las largas aventuras de los cuadernos realistas. A veces quieren dominar el mundo, otros sólo desean subyugar a su pueblo, están los que quieren convertirse en usurpadores de reinos, pero si a la mayoría de ellos se les cruza una bella mujer por el camino, la intentarán someter. En sus más oscuros pensamientos harán de ellas lo que deseen pero, en la realidad, tienen que pagar el precio de la moral y la religión. No podrán violarlas ni aprovecharse de ellas, tendrán que utilizar sus ritos religiosos, sean cuales sean, para hacer de ellas sus legítimas esposas.

Realidad que contrasta con dos cosas. Por una parte el malvado es capaz de matar, agredir o robar, pero nunca podrá despojar a una mujer de su más preciado tesoro. Para ello tiene que casarse con ella. Eso sí, pero como en todo hay excepciones. Pongamos un ejemplo. La madre del Guerrero del antifaz. En su juventud fue raptada cuando estaba embarazada de su legítimo esposo, por Alí Kan y el malvado árabe la convertirá en la favorita del serrallo. Durante años debió de ser violada por el moro del que curiosamente no le dio ni un solo hijo ya que su único vástago es Adolfo, el futuro Guerrero del antifaz, descendiente del conde cristiano. Gago en esta serie partió de un supuesto narrativo, de un hecho ya consumado. Desde él se narran aventuras donde si el malvado desea a la mujer tiene que pasar primero por el altar. La autocensura religiosa pesaba mucho sobre los guionistas como para saltarse los mandamientos cristianos. Por

eso, ya sea del rito que sea, tendrá que tomarla en matrimonio. Además este será uno de los motivos básicos para alargar la acción. Mientras la cohorte de ayudantes del pérfido preparan la ceremonia y el banquete, el héroe y sus amigos tendrán tiempo para ir preparando su rescate.

El segundo punto a tener en cuenta es la propia relación del héroe con su amada y que también se hace extensible a otras mujeres. El sexto mandamiento cristiano: no cometerás actos impuros tiene que ser respetado. Durante las aventuras que corren juntos los protagonistas, las mujeres conviven día a día con ellos y lo hacen sin haber contraído matrimonio. Hasta que ambos logran cumplir su sueño les suceden lances y miles de peripecias. Pero ellos nunca se saltarán la norma. A veces el celebrar la boda se convierte en el punto y final de la serie. Otras no será impedimento para que continúen las aventuras sino solamente un punto y seguido, una nueva etapa. Y esto es extensible a todas las mujeres de las colecciones. No habrá contacto carnal con ellas pese a que duerman en la misma tienda de campaña o el mismo barco. Ya sean malvadas, novias o simples mujeres que forman parte de la acción en algunos capítulos, no existirá por parte del héroe ni de sus compañeros ni por supuesto de ellas, un mínimo roce. Y es que los protagonistas precisamente muestran con esta actitud la ejemplaridad de sus actos. Pero de la misma manera tampoco lo hará el malvado porque pesa mucho más la moral y la rectitud de la época que sus propias felonías y deseos recónditos.

Por lo tanto como elemento principal su rol es ser el sexo débil en un mundo plagado de hombres masculinos, fuertes y valerosos. Para unos es un deseo oculto que quieren satisfacer a partir del rapto, para otros es la sublimación del bien. Por ellas los hombres imponen el orden en el caos o crean el desconcierto en la paz. Y es que cuando la mujer es raptada u obligada a desposarse con el malvado supone una crisis que el protagonista tiene que restablecer. Porque ella en el fondo equivale a los conceptos de armonía y familia. En este sentido la mujer se establece como el elemento sustentador, es la que mantiene la estirpe, por eso si ella desaparece o se encuentra en peligro el hombre ha de ir a rescatarla. Su importancia es vital en la historia que se relata, no sólo porque es el origen de muchas aventuras sino porque su presencia es necesaria. Como estímulo de la acción también desempeña el final cuando es salvada. Todo vuelve al orden y el caos desaparece. Con su restablecimiento, se regresa a la tranquilidad del hogar y de lo tradicional. De esta manera la mujer aparece asociada a la presencia de las figuras femeninas religiosas que, a los largo de la historia, han representado el soporte básico de la estructura más humana de muchas religiones.

La Madre de Dios ha supuesto durante siglos un factor de equilibrio. Heredera de las antiguas diosas madres arcaicas y de las deidades griegas o romanas, la Virgen, y por lo tanto la mujer, tienen la cualidad de ser el origen, de otorgar la vida. En algunas culturas incluso se ha asociado directamente a la madre tierra. Extendida por todas las civilizaciones desde hace 30.000 años, la idea de la regeneración de la vida se encuentra en la figura de la mujer. Ella es la que trae al mundo al hijo, la que le cuida y le alimenta hasta que puede valerse por sí mismo. Por lo tanto la supervivencia del grupo depende, en una parte muy importante, de su persona. Al igual que ocurre en muchas especies animales la hembra es la encargada de mantener el orden, que traducido a la religión católica es la familia. En los libros sagrados el origen de la vida se encuentra en Eva: *El hombre llamó a su mujer Eva, por ser ella la madre de todos los vivientes.*<sup>124</sup>

---

<sup>124</sup> Génesis 3:20

A lo largo de los años, la madre-tierra sufrió diferentes transformaciones hasta convertirse en las deidades griegas de las que surgieron las romanas. La cristianización de estas daría lugar a su vez a distintas vírgenes. Hera, o Juno para los romanos, la diosa del matrimonio, estaba relacionada con el cielo y la luz. Las jóvenes griegas antes de acudir a las nupcias le ofrecían coronas hechas con flores e incienso, acto muy parecido al de dejar lisonjas antes de una boda en la iglesia. Artemisa – Diana – estaba asociada al parto, la naturaleza y la caza. A ella se le atribuía el cuidado de los bosques, es decir representaba la supervivencia y la vida. Palas Atenea, cuya forma es la lechuza, simbolizaba la inteligencia y la sabiduría. La importancia de esta diosa para el mundo helénico repercutió en la creación del Partenón, en las fiestas panateneas y en ser la protectora de la cuna de la civilización y de Occidente, Atenas. Deméter –llamada Ceres por los romanos – fue la diosa de la tierra, de la agricultura y de la fecundidad. A su cargo estaba el destino de los fallecidos. La Venus romana o la Afrodita griega, era la belleza y el amor. Nacida de la espuma formada por el mar dio a luz al dios del amor, Eros y a Eneas, quien según relató Virgilio, sería el origen de Roma tras la derrota de Troya.

Todas tienen en sí cualidades que el cristianismo unificó en mayor o menor medida en la figura de la Virgen María. Su importancia como icono cultural ha sido tan significativa que su culto se ha extendido hasta llegar a superar al de su hijo en la tierra, Jesús. Es pura, fuerte y justa. En sus representaciones artísticas incluso llega a dominar la escena manteniendo una proporción de formas superior a la de su hijo. Como dadora de existencia, el hombre ha de buscarla para encontrar el origen de la vida. Con ella se forma la familia, término tan importante en la cultura española de la década de los cuarenta y cincuenta. Como símbolo, es la esperanza, el valor, la fe e incluso la fuerza necesaria para realizar acciones. En España, desde la Reconquista se ha asociado a los ejércitos. En la batalla de las Navas de Tolosa, la tradición mantiene que el Arzobispo de Toledo intervino con sus soldados y que en el estandarte que llevaba aparecía la imagen de la Virgen en su Inmaculada Concepción. También está conectada con diferentes gremios y trabajos como la Virgen del Carmen a los pescadores o como Nuestra Señora de Loreto que es la patrona de todos los aeronautas y de la aviación.

Pero en un género eminentemente masculino como es el analizado, el héroe busca en la presencia de la mujer, la proporción. Al ser dadora de la vida y complemento masculino, se conforma como el origen de la familia y por lo tanto de la tradición de un país. Como madre de la humanidad tiene un significado muy importante. La familia es el núcleo y el elemento natural y fundamental de la humanidad. Biológicamente la sociedad se desarrolla en la estirpe. Moralmente se desenvuelven elementos espirituales humanos como el amor al prójimo, la justicia, la autoridad o la solidaridad. En sí la familia es uno de los pilares principales de la sociedad. Es el lugar donde los miembros nacen, aprenden, se educan y desarrollan y donde se transmiten virtudes y valores culturales, éticos, sociales o religiosos. El matrimonio es el acto social con el que se genera la familia. De aquí que tanto el malvado o el héroe busquen satisfacer sus pretensiones de unión con la mujer, circunstancia que, como hemos apuntado, tiene que cumplir también con los mandamientos religiosos de la época.

Para el héroe el casamiento es la salvación, pero también el esfuerzo recompensado del final. Aunque sea el hombre más descortés del planeta tiende, por naturaleza, a buscar este fin. No hay personaje que no se sienta atraído por una mujer y consiga abandonar su vida aventurera e irse con ellas. Y ello se debe a que es la base de la vida y la prolongación a partir de la concepción y los hijos. Puede aparecer como la

última etapa, donde la aventura desaparece pero es, sin embargo, el principio de la existencia y por lo tanto de la continuidad del ser humano.

Pero la representación del componente femenino no sólo es exclusiva de la mujer-virgen. Como si fuera el otro lado del espejo, y al igual que existe el antagonismo masculino, la presencia de la mujer malvada también tiene una presencia habitual en estos tebeos. Si el sueño oculto del villano es por norma general poseer a la heroína, el anhelo de la malvada en muchos casos es casarse con el protagonista principal. La larga lista de mujeres que sienten atracción por el mal, tiene como fin por una parte llamar la atención del público lector y alargar la acción pero por otra simbolizar la dualidad de los valores. Mostrar lo que no está bien hecho, ser la oposición de la virtud de la amada. Si una es respetuosa y representa el papel de la madre, de mujer con la que todo hombre querría pasar los días con ella, la otra simboliza el polo opuesto. En el fondo las dos quieren lo mismo. Por eso, la mujer perversa acabará arrepintiéndose de su condición y querrá ser lo que la verdad y lo correcto exigen. El origen de este tipo de féminas lo encontramos en la Biblia. Según la tradición hebrea, la primera esposa de Adán fue Lilith quien fue creada por Dios al mismo tiempo y usando el mismo material. No salió de la costilla adánica como Eva sino que, desde un principio, obtuvo la misma jerarquía que el padre de los humanos. Su negativa a no satisfacer los deseos sexuales de su compañero a yacer debajo de él, la llevarían a convertirse en la mujer rebelde. La opuesta a su sucesora, Eva. Con el devenir histórico su figura pasaría de ser una arpía hasta una vampiresa. El hombre ha visto en ella el pecado y la ha retratado de mil maneras y formas, pero siempre haciendo alusión a ésta hembra como la parte negativa de la esencia de la mujer.

Las villanas de las viñetas se suman con este icono a la larga tradición judaica de mujer subversiva y pecadora. Retoman el papel de Lilith como señora cuyo significado está asociado a la noche y a la ausencia de luz. La tradición enfrenta a los dos modelos de hembras: Lilith es la pecadora que durante la Edad Media sería convertida en una ser zoomórfico, mitad serpiente, mitad mujer<sup>125</sup>, mientras Eva que, pese a haber pecado, es la madre de la humanidad. Es la antigua madre-tierra, el sostén de la familia, la mujer-virgen. A la hembra desobediente que se contrapone a la maternidad, que además puede llegar a devorar a sus vástagos como en el caso de Medea, se opone el modelo de mujer perfecta, la bienhechora, la dama que se adapta y acepta su subordinación al patriarcado, es la señora maternal y femenina. Es el antes y el después del pecado original. Las dos caras de una misma moneda que no pueden vivir una sin la otra porque se odian y se complementan a la vez. En el tebeo y debido a la influencia de la censura, la propia y la oficial, estas *Liliths* nunca podrán ganar, no saldrán victoriosas y por eso, muchas veces, en sus últimos alientos, intentarán encontrar en el perdón de sus pecados la redención para volver al aspecto positivo de la vida.

El remordimiento es un valor religioso que cumplen muchos de los personajes que pueblan las aventuras. Grandes malvados, tanto hombres como mujeres, verán al final de sus vidas el arrepentimiento como su única salida. Antes de morir, en su última situación apurada, sus pensamientos y palabras son un acto de contrición sobre su pasado. El héroe les ha abierto los ojos. Él les ha perdonado pese a que ellos y ellas le

<sup>125</sup> Golrokh Eestessam Párraga. *Lilith en el arte decimonónico. Estudio del mito de la Femme Fatale*.

UNED. Revista Signa 18, 2009. P. 229 y ss. Disponible en

<http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/35705085656058499976613/033023.pdf?incr=1>

(consultado el 24/03/2010)

han infligido mal directamente a él, a alguien muy cercano o a otras personas. Si no fallecen, hecho que se da más entre las féminas que entre los hombres, entonces se dedicarán a una nueva vida. En el caso de las mujeres contraerán matrimonio con otro hombre y reinarán sabiamente. Tendrán que hacer lo que la moral y la religión cristiana les manda. Pasan a convertirse en una mujer como tiene que ser, o como tenían que ser en la época, a cumplir su deber. Dejarán de ser piratas, o cumplir papeles varoniles y con ello desaparecerá el encanto que las envolvía al principio.

La bipolarización del modelo femenino ha sido una eterna constante en el mundo del arte y en la tradición literaria. No es extraño que el tebeo, hijo del entorno cultural de Occidente, refleje la dualidad femenina en sus viñetas. La insurgencia de Lilith en contraposición de la obediencia de Eva se mitificó en figuras claves como Medusa, Cleopatra o Salomé. Pero su ensalzamiento vendría de la mano del arte decimonónico prerrafaelista y simbolista de la segunda mitad del siglo XIX. El Prerrafaelismo sería el responsable de elevar la imagen de la mujer como entidad seductora y perversa<sup>126</sup>. La atracción del oscuro femenino que dejaba de lado la belleza casta de la hembra símbolo de la pureza, vendría de la mano de mitos como el de *Carmen* de Mérimée, que incluyó en la larga tradición cultural la asociación del arquetipo de mujer hispana y exótica como modelo de perdición.

En la mayoría de las grandes obras literarias de la segunda mitad del siglo XIX y principios del XX la Venus es la gran protagonista: desde *Madame Bovary* de Gustave Flaubert, hasta la *Casa de Muñecas* de Henrik Ibsen, pasando por *Ana Karenina* de León Tolstoi o *Naná* de Émile Zola, su presencia es fuente de inspiración. Con el mitema de mujer fatal se presentan rasgos estereotipados – belleza turbia, cabellos largos rojizos, piel translúcida – y se adoptan diferentes personalidades de Lilith. Sus precursores visuales en la pintura *fin-de-siècle* serían Gustave Moreau, Dante Gabriel Rossetti, Edward Burne-Jones y Edvard Munch. Más adelante, Egon Schiele o Gustav Klimt retomarían este canon estético, que encontraría su ocaso en la femme fatale del cine negro de los años cuarenta donde el mito hebraico de Lilith, se desarrolló hasta alcanzar el icono del personaje femenino que amenaza con dominar al varón sobre el mundo.

Los cambios sociales producidos durante la primera mitad del siglo XX y que desembocaron en la Segunda Guerra Mundial, forjaron a una fémina, sobre todo estadounidense, que comenzaba a emanciparse. Su modelo fueron mujeres ambiciosas, intrépidas pero a la vez insensibles y crueles que utilizan su seducción para lograr sus objetivos. Iconos femeninos que se encuentran fuera de los modelos de familia nuclear asociados tradicionalmente al bien y a la creación del linaje y por lo tanto a la patria y a la naturaleza. Son inteligentes, pero fatales, y están rodeadas de un halo de deseo sexual al que el hombre acaba rindiéndose. Sería Mary Astor en *El halcón Maltés*<sup>127</sup> (*The Maltese Falcon*; 1941, John Huston) la primera en inaugurar una larga lista.

En España la educación católica de la época preparaba a las niñas para que fueran madres de su hogar, positivizaba a la mujer tradicional, honrada, que se concreta en la esposa y/o en la novia perfecta; y le anteponía la diva, capitanas, piratas, reinas de los

<sup>126</sup> Eestessam Párraga, Golrokh. Óp. Cit. P.238

<sup>127</sup> Aunque en este film, el hombre, al final, no sucumbe ante sus encantos. Sam Spade, interpretado por Humphrey Bogart, cae enamorado de la enigmática y bella Brigid O'Shaughnessy (Mary Astor), a la que terminará amando, pero también denunciando.

ladrones o pérfidas princesas, que gozaban de una privilegiada posición en un mundo dominado por los hombres ya que eran inteligentes, valientes y crueles. Su universo era mucho más variado que el de las buenas novias. Su icono mucho más voluptuoso, sensual y provocativo. Pero en el tebeo de español la heroína fatalista no actuará como ellas aunque sí que se empape de su manera de ser y de su iconografía. Aquí la mujer rebelde que controla su propio entorno sin depender del elemento masculino, necesitará de él en el momento que tope con el protagonista. Como si nada hubiera importado antes, la femme fatale de las viñetas necesitará del hombre y del eterno patriarcado para continuar con su vida y rehacer su maldad orientándose hacia la luz que el héroe abrirá para ella.

Desde un punto de vista estético, ambos tipos de protagonistas femeninas serán bellas y compartirán el modelo icónico del momento. La villana es la libertad, la pasión, el ardor; es una mujer con carácter, de gran fogosidad e ímpetu. En definitiva cumple el papel de lo que muchos hombres querrían tener o muchas mujeres querrían ser. Pero, a la vez, con ellas también se demuestra que una fémina puede guerrear representando en su figura estas cualidades que muchas veces se han enmarcado más en el ámbito varonil que en el femenino. Como mujeres valerosas que son, se enfundan una armadura o un disfraz de hombre y están dispuestas a luchar y a dirigir su ejército. Huestes que por supuesto están compuestas exclusivamente por hombres. Ellas se rodean de lugartenientes que hacen cosas que ellas físicamente no pueden, hombres que sienten por su reina una devoción infinita.

La fuerza física aparece como una característica ensalzada en el héroe, así como la inteligencia pertenece, en muchos casos, a los villanos quienes, al carecer a veces del valor de su oponente suelen utilizar su intelecto para realizar sus actos malévolos y poder alcanzar sus metas. En el caso de las mujeres se suma la inteligencia a la perversidad y a la belleza. Si la maldad es propia del antagonista en el caso de ellas a veces aparece mucho más exagerada. A ellas les está permitido incluso llegar a ser mucho peor que los hombres, realizar actos que ellos probablemente no harían. Por una mujer el hombre es capaz de hacer cualquier cosa. Pero ellas, en determinadas ocasiones, sugieren mayor crueldad. Exigen actos como por ejemplo que rudos hombres se enfrenten en encarnizados combates hasta que sólo quede uno de ellos a quien otorgarle su mano y su reino. O que un sirviente sea arrojado a un mar repleto de tiburones una vez que ha terminado su trabajo. Tal vez por ser bellas y sobre todo mujeres, les está permitido que los hombres mueran para conseguir su amor.

Muchas de estas mujeres tienen a sus pies toda una cohorte de individuos que darían por ellas sus vidas. La antagonista se ríe de sus pretendientes o nos los tiene en cuenta, alarga el tiempo necesario para desposarse con alguno de ellos, sin embargo cuando conoce al héroe todo su mundo se viene abajo, se da cuenta de su valor y de su arrojo y, entonces, se enamora de él y desea poseerlo. Porque parece que los años vividos no han servido para nada cuando de repente se les cruza el ídolo en su camino. Mujeres que durante toda su vida han sido bizarras piratas, osadas corsarias, duras guerreras o valientes princesas cuando le conocen son capaces de dejarlo todo por él. Pero antes de eso, como buena villana no dudará en usar cualquier treta para conseguir el amor del héroe. Para lograr al hombre deseado sabrá esgrimir todas sus armas y no son precisamente las femeninas las primeras que van a utilizar. Muchas veces luchará con él o le someterá a duras pruebas para comprobar su valor. Una vez que ha decidido que él es el hombre perfecto para ella, su complemento, entonces querrá casarse con él. Pero es aquí cuando el protagonista les devuelve a la realidad. Nunca la tratará mal y se



negará a luchar con ella por su condición de mujer, pero le hará evidente que su corazón sólo pertenece a otra mujer. La malvada entonces se dará cuenta de su rechazo y de que no pueden competir con su oponente femenino. Por eso, su salida será, en muchos casos, la muerte y si no es así, se convertirá en la esposa de otro de los compañeros del héroe, de hombres que simbolizen los mismos valores que el protagonista.

En su modo de representación, es donde se entrevé la mayor sensualidad de la mujer. En este caso, atractivo y maldad van parejas, pero también inteligencia y valor. Si en el caso de los villanos la fealdad se asume como un rasgo que les diferencia del protagonista, la antagonista femenina no tiene que envidiar nada a la belleza de la novia eterna del héroe. Precisamente por su condición de maldad les está permitido muchas veces usar atuendos que las hace más agraciadas. Sedas y telas que dejan entrever sus formas, ropajes sinuosos y cabellos largos y sueltos. Sus orígenes también contribuyen a realzar su belleza. Sin son moras, sus ropas estarán formados por largos vestidos o pantalones de gasa, además de velos sugerentes. Si acaso son piratas su propia profesión no impedirá que su belleza corporal sea realzada y por eso vestirán con faldas cortas para poder moverse.

Eso sí, si el héroe da con las malvadas será capaz no sólo de conseguir que se arrepientan sino también de intentar que cumplan las tareas que toda mujer, para la época, tiene destinada. Y es que hay que tener en cuenta que el héroe ha de resolver conflictos y uno de ellos es situar a cada uno en su sitio. En un mundo gobernado por prototipos masculinos, las mujeres malvadas no tienen cabida simplemente porque están desempeñando papeles de hombre, están fuera de su ámbito de actuación. Las guerras, peleas y las armas son eminentemente masculinas. Por eso al final la mujer se arrepentirá de lo que ha hecho y su imagen pública cambiará. Hay que tener en cuenta que es un género masculino, autóctono, dirigido a un público de unas características definidas, normalmente masculino pese a que su lectura fuera compartida por el sexo opuesto. Ellas ya tenían sus propios modelos de conducta, sus productos específicos y sus heroínas en las revistas de tebeos femeninas. Como dice Soledad Becerril Bustamante

*“Mientras que al hombre se le prepara para el papel que necesariamente habrá de desempeñar en la sociedad, a ella se le educa para el papel que desempeñará al lado del hombre: para ser su perfecta compañera”*<sup>128</sup>

La niña y la joven española contaban con sus propias divas del papel. Ramírez fue de los primeros en analizar los modelos de tebeos para un público femenino. En su obra esbozaba que la historia del cómic femenino estuvo ligada a la historia de la mujer de la posguerra y a sus frustraciones. A finales de los 40 aparecen dos editoriales: Toray y Ricart, que se convirtieron en las principales compañías de cuadernos femeninos. Colecciones como *Anita Diminuta* creada en 1941 por Jesús Blasco o *Florita* de Vicente Roso que salió al mercado en 1949, mostraban a sus heroínas y a sus aventuras entre escenarios que normalmente pertenecían a lejanos países y tiempos remotos. Las evocaciones medievales se mezclaban con trajes renacentistas o simplemente híbridos entre unas épocas y otras, pero lo importante era que el suceso acaeciera en ese tiempo y espacio de nadie donde todo es posible. Por eso, los tebeos de hadas donde las heroínas

<sup>128</sup> Becerril Bustamante, Soledad. *Educación de la mujer*. Rev. Triunfo núm. 496 (9 abril 1972). Citada por Juan Antonio Ramírez en *El cómic femenino en España*. Cuadernos para el dialogo. Madrid, 1975. P. 159. Por cierto su nombre de pila era Juan y no José como salió mal editado en su primer libro.

podían ver cumplidos sus sueños fueron los más habituales y además alcanzaron grandes dosis de calidad y de belleza. Sus mundos estaban plagados de mujeres que encontraban príncipes azules y hombres que las salvara de las garras de un dragón, de personajes heredados del bestiario disneyano cinematográfico o de escenas románticas y de deseos hechos realidad.

En los tebeos de aventuras para el hombre, los modelos de mujer no eran tan imaginativos. En ellos todas las féminas que acompañan al héroe en sus aventuras sean hermanas, novias, mujeres fatales o brujas codiciosas, cuentan con un protagonismo limitado. Porque el verdadero héroe es la estrella. Ellas tienen que aparecer, estar para crear la acción y desencadenarla, simbolizar la libido de los hombres o representar un papel determinado; pero no son el héroe. La acción bien puede proseguir sin estar ellas presentes porque el héroe seguirá recorriendo el mundo a lo largo y ancho. Su presencia es necesaria pero no imprescindible. En una obra tan extensa como es *El Capitán Trueno*, 618 números y 7 extras, las mujeres son una constante pero la trama en muchos capítulos surge sin ellas. Y es que en el fondo estos héroes estaban destinados a un público masculino.

Entre las relaciones que se establecen entre el ídolo y sus mujeres destaca sobre todo una: el escarceo romántico. Las eternas novias sugieren una atracción poderosa entre el personal masculino. El héroe busca en ellas compromiso y estabilidad como mandan los cánones. Sin embargo las malvadas o las otras mujeres que pueblan las aventuras eventualmente, crean en el protagonista principal ciertas ganas de conseguirlas. O al menos se lo piensan. Pero el amor hacia su novia eterna será más poderoso y al final la rectitud guiará sus actos. Pero ya el pensamiento se convierte en un devaneo pasional. En este sentido parece que al hombre sí le está permitido tener, o al menos pensar, en una infidelidad. A la mujer, por supuesto, no<sup>129</sup>. Peor será para las damas decentes, ellas tienen el problema de convertirse en el objeto de atracción para los villanos. Sin embargo ellas nunca se sentirán cautivadas por el infame. Aunque tenga riquezas, poder, fuerza o inteligencia; no cumplen las cualidades necesarias que las hagan enamorarse de ellos. Tampoco por norma general lo harán las villanas que se dejarán seducir por el fuerte encanto físico del héroe y no por el de su antagonista.

El tebeo y el cómic son un mundo de *voyeurismo*. Sin esfuerzo aparente, sus iconos entran por los ojos, como vehículo transmisor de estereotipos masculinos y femeninos, que alcanza altas cotas de popularidad. Cuando las mujeres desempeñan trabajos sirven como una guía, como un modelo de conducta. Dependiendo del ambiente en el que se muevan las aventuras aparecerán realizando unos trabajos u otros. Si son aventuras que se ambientan en la Edad Media las féminas realizan labores propias de las clases sociales a las que se pertenezcan. Estas pueden ser de dos tipos: o pertenecen a la nobleza (reinas, princesas, condesas, etc.) o la plebe: acompañantes, hayas, criadas, mujeres de compañía o simples mujeres del pueblo. Existe una división por estamentos sociales pero todas ellas representan el lado positivo de la mujer. Frente a ellas, se localizan las malvadas: piratas o corsarias. Las hijas de hombres recios y duros que han tenido una pequeña en vez de un varón y las han educado en ese ambiente.

---

<sup>129</sup> Rodríguez, José Joaquín; (2009): *La imagen de la mujer en los cómics estadounidenses*. En *Tebeosfera*, 2. Cádiz. (Disponible en: [http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la\\_imagen\\_de\\_la\\_mujer\\_en\\_los\\_comics\\_estadounidenses.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la_imagen_de_la_mujer_en_los_comics_estadounidenses.html)) (Consultado el 13/02/10)

Ya habíamos visto como en el caso de la serie de ciencia ficción *Diego Valor, piloto del futuro*, una de las protagonistas principales, Beatriz Fontana, está retratada como una científica. Tal vez sea este uno de los pocos tebeos en el que el papel de la mujer no se resume en una fémica sin un pasado, una mujer dependiente del hombre para poder subsistir. Claro está que este es un ejemplo de lo que podría pasar en el futuro cosa que así ha sido con el paso de los años. Fontana es una mujer independiente, con una profesión atribuible más al ámbito de los varones que al femenino, según los criterios de la época en los que nace la colección. En otras series estos modelos de conducta que son el reflejo laboral de la mujer se basan en trabajos bastantes conservadores como amas de casa, maestras, oficinistas, enfermeras, secretarias o modelos de pasarela. Pero de nuevo en la serie del *Inspector Dan* chocamos con otra excepción. Se trata de su compañera, Stella. Ella es policía y eso incluye cualidades destinadas exclusivamente a los hombres. Por ejemplo el valor. Stella no se intimida ante nada. Una noche, Stella va a visitar a una amiga suya que es profesora, al llegar a su casa oye unos gritos y ve una sombra en la habitación. Stella portando un arma dice “Haga un movimiento más y le daré un pasaporte gratuito para el otro mundo”<sup>130</sup>. En la siguiente viñeta el asesino dispara a la lámpara del techo dejando la vivienda a oscuras. Stella dispara a su vez. En *El club de los muertos*<sup>131</sup>, Stella toma el protagonismo durante todo el capítulo. Esta vez se trata de un selecto club llamado de los pensadores, donde una pareja domina a sus asistentes, compuesto por ricos solitarios, a través de drogas y poderes hipnóticos. Gracias a estas argucias consiguen que los socios del siniestro club hagan testamento antes de morir a su nombre y luego se suiciden. Stella se hace pasar por una rica heredera metiéndose en la boca del lobo, acudiendo a las reuniones secretas e incluso cuando a ella le toca la calavera de la muerte, con la que se indica a quien le ha tocado morir, finge estar dispuesta a hacerlo. Es ella la que toma la iniciativa de disfrazarse y de acudir a las reuniones secretas. Aunque como veremos más adelante, no es ni la primera ni la última vez que Stella, como buena inspectora de Scotland Yard, pone su arrojo y valentía para resolver casos y situaciones comprometidas.

En cuanto a las mujeres que actúan en un segundo plano, es decir compañeras secundarias como damas de compañía o sirvientas han heredado este personaje del teatro de Lope de Vega. La criada puede aparecer representada en una niña o jovencita que acompañará a la heroína principal o en la haya madura que actúa como mujer de compañía para vigilar la decencia de la damas. Ambas figuras suelen ser cómplices y confidentes de sus señoras y pasan por modelos de representación bastante variados. Continuando con la tradición literaria a veces cumplen el papel de convertirse en la pareja de uno de los personajes principales de la aventura, como si estuvieran destinadas a ser la dualidad y el complemento de los ayudantes del héroe. Así en la serie de *El guerrero del antifaz* la pequeña Sarita tiene una función entre criada y dama de compañía de doña Ana María, la eterna novia del Guerrero. Sarita será recogida después de que su padre muera tras un ataque del malvado “Lobo” un pastor que quería raptar a la joven. Por supuesto el fin que tendrá el ovejero es la muerte: después de luchar con el Guerrero caerá y se dará un golpe en la cabeza contra un árbol, provocándole un fallecimiento súbito. Ante este hecho al Guerrero sólo le queda decir:

<sup>130</sup> *El inspector Dan*. Número 8. *El diablo en Scotland Yard*. P. 4. Bruguera, Barcelona, 1951

<sup>131</sup> *El inspector Dan*. Número 19. *El club de los muertos*. Bruguera. Barcelona, 1951

-“Lo siento... pero bien sabe Dios qué te lo tenias merecido... que él te perdone”<sup>132</sup>

A partir de este capítulo, la joven Sara formará parte de las aventuras de la colección y Fernando, el escudero, se irá enamorando de ella hasta que más adelante consumarán su matrimonio. Sara mantiene los mismos rasgos icnográficos que su dama, la condesa Ana María. Ambas son morenas, de ojos grandes y labios finos. Son delgadas y tienen el pelo peinado con tirabuzones.

Otro caso opuesto es el del haya gruesa y grande. En la colección de *El capitán Trueno* aparece un personaje hecho a la medida del gigante acompañante de Trueno, Goliath. Se trata de doña Clotilde<sup>133</sup>, una dama de compañía de la pequeña Leonor. Ambas son cristianas que viajaban rumbo a San Juan de Acre cuando un bajel fue abordado por piratas argelinos. Trueno las hallará atadas en las bodegas de un barco sarraceno que se encontraba a la deriva por una tormenta. Con ellas se cumple de nuevo el patrón de niña para el escudero, Crispín, y de dama grandullona para el compañero del héroe, Goliath. Clotilde además de ser una gran cocinera con lo que intentará enamorar a su correspondiente amado Goliath, es una mujer de armas tomar. Su coraje es equivalente a su gran tamaño por los que no se asusta ante nada ni nadie: ni piratas ni abordajes, ni moros ni cristianos.

Como vemos, el imaginario de mujeres que acompañan al héroe es nutrido y variado. La necesidad del protagonista principal de acompañarse por otros personajes para distribuir el peso de la acción y crear estereotipos clásicos es muy redundante. Las féminas aparecen como personajes principales pero siempre bajo la sombra de su héroe. Apenas hay colecciones de este tipo donde ellas sean las verdaderas protagonistas. Si



hubo intentos pero no fructificaron. Casi la totalidad de los cuadernos de aventuras están protagonizados por hombres aunque hay algunas excepciones en las que la mujer es el personaje principal. Así a través de la introducción de material extranjero Hispano Americana de Ediciones intento tener éxito con una colección titulada *María Cortés y la Doctora Alden* a principios de los años 40. Las planchas eran la traducción directa de la serie estadounidense *Connie* de Frank Godwin. Esta colección empezó a publicarse en diversos periódicos norteamericanos como plancha dominical en 1927. Su enorme éxito hizo que se convirtiera en tira diaria a partir de 1929 y se mantuvo hasta 1944. Bebía de las fuentes del serial y estaba fuertemente influenciada por las heroínas de los *pulps* de los años veinte. La protagonista era una joven aventurera, guapa, rubia,

independiente, audaz, decidida que corría sus aventuras en los más exóticos parajes y llegado el momento, en el futuro, lo que convierte esta serie en un clásico del comic de

<sup>132</sup> *El guerrero del antifaz*. Número 53. *El cerco de los árabes*. Valenciana. Valencia, 1943

<sup>133</sup> *El capitán Trueno*. Número 129. *Gritos en la tormenta*. Bruguera. Barcelona, 1958

ciencia ficción de los años treinta junto con otras como *Buck Rogers* o *Flash Gordon*<sup>134</sup>. *Connie*, la María Cortés española, era una joven rica y hermosa que protagonizó su propia *girl strip* en 1927. Tras la gran Depresión norteamericana, *Connie* se convierte en periodista, profesión que luego pasaría a ser de investigadora. Tiempo después conocería a la *Doctora Alden* y su expedición interplanetaria. La editorial catalana importó y tradujo 8 números de las aventuras de esta excursión espacial al precio de 0,60 pesetas en la colección titulada *Los Álbumes preferidos de la juventud*.

Lástima que una serie como esta no llegara a crear modelos en España. De los pocos cuadernos de aventuras protagonizados por mujeres cabe destacar el único número de la colección *La dama del antifaz* publicada en 1950 por la editorial De Haro, bajo guión del autor del mismo nombre e ilustrada por A. Parras. También está el caso de la colección *La capitana*, que salió al mercado en 1955 y que muchos la consideran como la continuación de otra serie titulada *El charro temerario*. Ambas estuvieron ilustradas por P. Muñoz.

### 3.3. EL HÉROE Y SU RELACIÓN CON OTROS MEDIOS

El héroe del tebeo al nacer en un medio icónico descriptivo pero a la vez literario, tiene relación tanto con la pintura, la novela, como con la fotografía y los medios icónicos mecánicos como el cine y la televisión. Pero de la misma manera comparte con la literatura popular y con los seriales radiofónicos usos del personaje, estructuras narrativas y modelos de comportamiento definidos en sus héroes.

La primera conexión con las artes plásticas es con el dibujo, la pintura y, ocasionalmente, con la escultura. El mito siempre tiene asociado unos cánones de belleza determinados. Con ellos se reconoce al arquetipo directamente y se sabe qué función cumple en el relato. En el caso del héroe estos patrones coinciden con el prototipo de belleza masculina. Los protagonistas heredan de la pintura renacentista y de la escultura griega el clasicismo en sus formas a la hora de representar la perfección. Como hemos visto a partir de su metonimia plástica se crea su apariencia perfecta que se opone a la fealdad asociada ésta, a los valores negativos. El héroe reproduce a través de sus cualidades físicas sus cualidades místicas. La hermosura aparece como símbolo de la belleza espiritual y el ídolo, al ser un compendio de todas las virtudes positivas que pueda desarrollar el hombre, lo refleja en sus cualidades físicas, por lo que éstas han de ser armónicas.

El artista a la hora de crear, utiliza su imaginación, con la que expresa sus sentimientos a partir de las formas, los colores y las palabras. En la pintura, arte que representa en una superficie plana cualquier objeto real o imaginario por medio del dibujo y el color, se vienen expresando los testimonios más antiguos de la humanidad. Desde las primeras representaciones rupestres hasta las técnicas visuales que utilizan medios gráficos e imágenes, el hombre ha intentado expresar una mitología con unas reglas propias que han caracterizado al personaje. Por norma general cada arte se ha desarrollado en función de las condiciones existenciales de cada época. Cada contexto cultural, sumado a los progresos y al conocimiento del artista acerca de los instrumentos con los que cuenta, delimita un tipo distinto. En el caso de la representación icónica del héroe se suma a la herencia cultural simbólica el tipo de técnicas utilizadas como es el

---

<sup>134</sup> Adolfo Gracia, “Consulta sobre María Cortés y la Doctora Alden”, [graciaadolfo@gmail.com](mailto:graciaadolfo@gmail.com), Correo electrónico personal, 9 de octubre de 2009.



entintado, fórmula que tiene una deuda muy clara con el grabado oriental introducido en los países occidentales a fines del siglo XIX y que se puede ligar con el *Art Nouveau* y su profunda influencia oriental. El uso de las líneas, sobre todo las sinuosas como base ornamental, se utilizó para formalizar la abstracción de las figuras humanas y de su entorno pudiendo llegar hasta la caricatura a partir del esquematismo<sup>135</sup>.

Con el dibujo, creación plástica y medio arbitrario y convencional, se expresa la forma de un objeto utilizando líneas, trazos y juegos de sombras y luces. A diferencia de la pintura, en la cual las formas finales se logran mediante masas coloreadas, el dibujo tiene una fuerza expresiva que lo convierte en un arte independiente pero que proviene – cuando no roza la caricatura – en un eterno heredero de las formas clásicas. En el tebeo de corte realista, en el que vive sus peripecias el héroe analizado, la representación de las formas humanas, por norma general cuando no se cae en la deformación de los contornos, son proporcionales y compensadas. Siguiendo los parámetros del arte griego hay un equilibrio a la hora de dibujar la figura humana. Sencillez, ritmo, claridad y unidad dominan la composición. Al igual que ocurría en la escultura helena, el dibujante no está sujeto a unas reglas ni convencionalismos pero sí que intenta buscar la perfección de la figura humana, sobre todo en el protagonista. En él se exaltan la fuerza física, la corrección de los rasgos y el movimiento.

La apariencia física es muy importante en el héroe. Continuador de los patrones clásicos el ídolo suele tener un cuerpo atlético. Hasta alcanzarlo ha tenido que tener una preparación física constante y fuerte. Los aprendices de guerreros no sólo tenían una preparación intelectual sino también física. De la misma manera en la Edad Media el caballero andante tenía que estar muy preparado corporalmente para la guerra. Una vez que se hacen adultos y poseen un cuerpo musculoso, después demuestran sus cualidades



anatómicas, como la agilidad y fuerza, en las acciones de lucha. Gracias a sus buenas condiciones sale victorioso de las disputas la mayoría de las veces. El dibujante se recrea en estas escenas y en la plasmación del movimiento. El estudio del cuerpo humano siempre ha sido una constante en el arte. Los artistas griegos gustaban de moldearlo a la vez que analizaban sus formas. Se deleitaban al recrear las formas de los iconos atléticos mientras contaban con la oportunidad de estudiarlo a partir de su movimiento. Al retratarlos les daban un mayor sentido de la proporcionalidad, expresaban armonía y equilibrio pero también reflejaban una expresión de humanismo.

En este caso las viñetas dan la oportunidad a los ilustradores de desarrollar sus técnicas. Al ser un momento congelado de la acción hay ocasión para paralizar el

<sup>135</sup> García Fernández, Emilio C. y Sánchez González, Santiago. *Historia general de la imagen. Perspectivas de la comunicación audiovisual*. Universidad Europea-CEES ediciones. Madrid, 2000. P. 239.

movimiento al desmembrar la trama y poder analizar la figura humana. Es en las escenas más violentas donde más se fuerzan las posturas. Un ejemplo lo encontramos en los dibujos de Manuel Gago, el creador de *El Guerrero del Antifaz*. Gago tomó de la fuerza de las composiciones tanto pictóricas como escultóricas de Miguel Ángel sus modelos para recrearse en la realización de sus personajes centrales de la serie. Sin embargo la rapidez con la que realizaba su trabajo, debido a un contrato férreo con la Editorial Valenciana, influyó a la hora de esmerarse en su labor. Esta podría haber ido a más si el valenciano hubiera tenido más tiempo para poder dibujar al que fuera su héroe, pero su compromiso para tener que entregar dibujos hicieron que el Guerrero aparezca como un apunte de lo que podría haber sido. Aun así se encuentran algunos ejemplos de un trabajo no demasiado apresurado que apuntan a una fuerte herencia clasicista. Los personajes de la colección tienden a tener una fuerte musculatura, pesada y grandiosa, al estilo de los frescos de la *Capilla de Sixtina* de Buonarroti. Por supuesto el valenciano no llega al nivel estético del genial renacentista pero si hereda la grandiosidad de sus composiciones y sus obras. Al igual que los trabajos de Miguel Ángel, de sus dibujos emergen la pesadez y un lenguaje corporal monumental con la que intentaban crear una figura ideal, heroica y llena de fuerza. Los varones de la saga del Guerrero siempre dejaban al descubierto piernas, brazos o torsos para poder representar la fuerza y el poder. El estilo realista y figurativo que destila Gago en sus héroes también lo hereda de otros pioneros norteamericanos como las inmortales figuras que hicieron Alex Raymond en su *Flash Gordon* y Burne Hogarth en su versión de *Tarzán*.

Pero la influencia de la pintura no solo se refleja en las formas sino también en los gestos. Como mantiene Román Gubern:

*“En el género épico de la cultura popular moderna reviste especial interés el gestuario heroico, que en gran medida es hijo, acaso involuntario, del vocabulario gestual heroico codificado por la pintura de David y sus seguidores”*<sup>136</sup>

El Neoclasicismo de David estipuló sus obras en contra del arte barroco y su ostentación basándose en conceptos opuestos de austeridad y severidad al recuperar a los grandes clásicos grecorromanos. Con ellos el color pasa a un segundo plano y adquiere mucha importancia el dibujo; es decir, el trazo puro, y el tono es aplicado sólo como complemento. Aspiran a una belleza ideal, nacida de la exacta relación de las partes, según medidas dadas por la razón. Sus dibujos cuentan con contornos cerrados, volúmenes modelados de modo que da la ilusión de redondez de los cuerpos; colorido suave y composición simétrica y estática. La obra adquiere un interés directo para la colectividad y cumple una tarea de educación cívica perdiendo su antigua función religiosa. Estéticamente se resume en luminosidad, exactitud y equilibrio. Resalta los temas mitológicos y de la historia contemporánea pero representa a las figuras con vestimentas al estilo grecorromano. El gesto y la pose dejan ver el carácter y el ánimo del personaje. Las imágenes cuentan con un volumen escultural: los cuerpos expresan la fuerza y tienen extremidades vigorosas y poderosas. El contorno de la efigie esculpida se enmarca en un sombreado; hay un juego entre las luces y las sombras. Se le da mucha importancia a la expresión a través del ambiente, de la vestimenta y de los accesorios.

Al igual que la pintura neoclásica el gesto del héroe permite la transformación de lo figurativo y de lo visual, en una experiencia emotiva. Los actos humanos transmiten información y son captados a través de las muecas. La comunicación gestual aporta

<sup>136</sup> Gubern. Óp. Cit. *Mensajes iconicos*.... 1988. P. 171



unos códigos que el lector sabe descifrar. Los eventos del héroe están repletos de una gestualidad que lo definen y conforman. Como dice Will Eisner, las posturas pueden avisar del peligro o pueden hablar de amor pero son gestos comunes y comprensibles para el lector. *El dibujante ha de hablar con un diccionario de gestos*.<sup>137</sup> Para llamar la atención, el héroe tiene que ser fácilmente reconocible. A partir de su iconografía se produce el reconocimiento; y entonces mímica y vestuario son in prescindibles para ayudar a conseguirlo. El autor de *The Spirit*, Eisner, además de su carrera como historietista, enseñó las técnicas del cómic en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York. Para él la pantomima, la expresión y la gesticulación deben de ser exagerados para poder ser leídos<sup>138</sup>.

El dibujante se expresa a partir de la composición de las figuras y con el lenguaje corporal de sus héroes. Por eso es relevante la anatomía con la que los describa. El uso de la postura y de la mimesis no solo explica el modo de comportarse a partir de gestos y ademanes, sino que lleva al espectador a conocer al héroe y a identificarse con él. Es más, a veces la laxitud con la que se produce el acto de la lectura de este producto, lleva a mirar antes que a ver, a pararse en las imágenes preferiblemente antes que a leer los textos que les acompañan. Por eso el uso del gesto es tan importante. A partir de su rostro el protagonista muestra sus sentimientos y explica parte de la acción. De aquí que sean a veces tan exagerados o que permitan una rápida interpretación de su contenido.

Como mantiene Gubern<sup>139</sup>, gestuario y diálogos son el modo de expresión del héroe. Existen señas y actitudes que tienen una simbología funcional, son efectuados de modo idéntico por todos los personajes, y aquí diferencia el autor a aquellos que se realizan en determinadas situaciones y que indican estados de ánimo como por ejemplo la cólera, la ira o el miedo. Sin embargo en otros casos el rostro se comporta como el más importante complejo comunicativo. A partir de los esbozos de las líneas que representan las claves de una cara humana, ojos, boca, cejas y comisura de los labios, se transmiten expresiones y actitudes que rozan la complejidad de los sentimientos humanos: odio, envidia, amor, amistad, compañerismo y un largo etcétera.

Todos los comportamientos del hombre cohabitan con el diálogo y la mímica. En este sentido el héroe del tebeo no iba a ser menos porque tiene como añadido que ha de expresarlo de una manera rápida y efectiva. Los miembros de una misma sociedad reconocen una serie de posturas y de muecas como parte de un diálogo común. Incluso cuanto más cerrado sea el círculo y más participen entre ellos los símbolos posturales serán más fuertes porque los integrantes del grupo sabrán reconocerlos inmediatamente. Si el héroe comunica una cinésica a partir de sus movimientos y de su sistema postural, el lector lo identificará antes y mejor. Su mirada, su actitud y sus gestos implicarán a veces un guiño al espectador para que participe más en la acción y lo definirán a él como héroe al ser reiterativos y redundantes.

En sí el cuerpo humano es un vehículo de expresividad. Existen ciertos estados de ánimo que son universales a nuestra raza por lo que son entendibles por todas las personas. El uso de estos rasgos posturales y de los gestos que los definen en la cultura

<sup>137</sup> Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Norma. Barcelona, 1994. P. 101

<sup>138</sup> Óp. Cit. P. 22

<sup>139</sup> Gubern. Óp. Cit. *El lenguaje...* 1974. Pp. 135 y ss.

Occidental proviene del arte, una de las primeras formas de comunicación universales. Así:

*“El arte de la pintura, que tenía que representar a sus figuras en inmovilidad y sin apoyos de textos escriturales aclaratorios, recurrió muy pronto a un gestuario explícito y estereotipado para expresar estados de ánimo o características psicológicas o intelectuales de sus sujetos (...). El simbolismo gestual pervivió en la pintura del Medievo cristiano”.*<sup>140</sup>

La larga tradición pictórica occidental que hemos heredado nos hace que veamos al héroe del tebeo como un compendio de buenas virtudes y, para conseguirlo, el gesto se convierte en el elemento necesario que ayuda a definirlo. Además los medios de comunicación, sobre todo el cine, favorecieron a introducir símbolos de otras civilizaciones que se convirtieron en universales. La historieta los asumió rápidamente, el lector también. De la misma manera que el héroe aparece con unos comportamientos estereotipados sus muecas también lo son. El rostro como ejemplo de la expresividad humana, cuenta con un número indefinido de señas que se convierten en prototipos. La mímica del semblante se forma a partir de determinados elementos considerados universales. Por ejemplo las cejas en alto que se interpretan como sorpresa, la sonrisa, la mirada, etc. Por su parte el tebeo para llamar la atención y economizar medios los esgrime y da buen uso de ellos. El primer plano, utilizado en el cine y del que cómic tiene una gran herencia, realza las muecas y llega a sustituir al resto de la figura humana. Al poder elegir qué contar y cómo hacerlo, un buen historietista puede decantarse por el uso del primer plano para mostrar los sentimientos de sus personajes. Depende también por supuesto de la calidad del trabajo y de la pericia del dibujante. A la manera del retrato puede expresar un número indefinido de actitudes y de sentimientos a la vez que presenta al héroe. A partir del uso de los primeros planos se muestra la expresividad humana, se desvelan las emociones y se propone la huella del carácter del individuo. Su uso no sólo proviene directamente del cinematógrafo sino que también lo es del retrato pictórico.

De la misma manera que el gesto define al personaje también lo hace el vestuario. Un héroe con un uniforme es fácilmente reconocible como un militar, una mujer ataviada con largos ropajes del Medievo define a una dama de alta alcurnia. También los elementos exteriores, joyas, espadas, pistolas, peinados, etc., concretan al protagonista. Los símbolos externos lo enriquecen a la vez que lo encasillan en un género y en un medio. Además, normalmente, no suelen variar a lo largo de las aventuras del héroe. Siempre irán vestidos igual, sólo cambiarán si la acción lo requiere o, como se dice en el medio cinematográfico, si el guión lo exige. Pero esta iconografía de acompañamiento no es exclusiva del héroe del tebeo. Gubern apunta a que estos sistemas señalizadores que definen en parte la psicología de los personajes son conocidos desde los tiempos antiguos. Hace referencia a las aureolas de los santos<sup>141</sup> que encabeza una lista a la que también podríamos añadir la corona de los reyes, el bastón del peregrino, la espada del guerrero, la mitra del obispo, el velo de una árabe, la azada del campesino, el animal (oveja, cerdo, vaca) del ganadero, la caña del pescador, el laúd o instrumento sonoro del músico, el libro del poeta, la pluma del escribano, las alas de los ángeles, etc. Estos elementos de acompañamiento lo han definido en su clase social, su trabajo y su estatus, sobre todo en una sociedad tan rígida como la medieval.

<sup>140</sup> José Luis Gasca y Román Gubern. *El discurso del cómic*. Cátedra. Madrid, 1988. P. 98

<sup>141</sup> Gubern. Óp. Cit. *El lenguaje...* 1974. P. 134

Estos iconos de representación los ha heredado la historieta a lo largo de la iconografía del arte y de sus diferentes representaciones, estilos y movimientos. Al fin y al cabo el tebeo es un medio hijo de la comunicación visual universal. De la misma manera está fuertemente influido por el uso del color. Aunque muchos de los héroes tienen en el interior de los tebeos su representación gráfica en blanco y negro, creemos que esto se debía principalmente para aportar economía, ahorrar en su composición y por el problema de la impresión de la tricromía. Sin embargo en el uso de las portadas sí que estuvo muy extendido hacerlos en color. La mayoría de los héroes visten de azul y rojo o utilizan estos dos componentes en parte de su vestimenta.

El uso del color en la pintura se encuentra en las primeras representaciones que se hicieran en las pinturas del arte rupestre. A sus figuras se les atribuía un carácter mágico y religioso. Las figuras que pintaban eran de animales que en un principio eran líneas trazadas sobre las partes blandas de las paredes de la cueva hasta que luego interviene el uso del color, rojos y negros mayormente. A finales del Paleolítico, estas pinturas evolucionaron hacia la esquematización de las formas, adquiriendo así mayor movimiento y dinamismo. El color se fue convirtiendo en una constante en el arte. Desde las antiguas policromías de las esculturas de dioses griegos o romanos hasta las esculturas de las portadas románicas, todas iban coloreadas pese a que muchas veces la policromía ha desaparecido por el paso del tiempo y las condiciones climatológicas. Es en la pintura bizantina donde el uso del color tiene un mayor simbolismo. El icono oriental tiene un lenguaje propio a la vez que es portador de un lenguaje místico. El color dorado, irreproducible en la naturaleza, estaba considerado como la luz dorada que provenía del sol y por lo tanto de Dios. La suma de todos los tonos, es decir el blanco, simboliza la vida misma, es la Resurrección, la pureza al que se opone el negro como fuente de caos y muerte. El rojo refleja el simbolismo del sacrificio pero también del amor. Ha sido ampliamente utilizado en el arte en los mantos de las figuras de Cristo y en las túnicas de los santos. A la vez representaba la plenitud de la vida terrenal. Por eso aparece en las capas de los héroes, porque es a la vez vigorosidad y sacrificio por sus compañeros, por la humanidad. Es el héroe como un icono salvador.

El púrpura siempre ha estado asociado a la regencia y ha aparecido en los atributos de los reyes. A partir del *Código Justiniano* su uso quedó reservado exclusivamente para el emperador y sus familiares más cercanos. En los iconos este color se reservaba a los mantos y túnicas del Pantocrátor y de la Virgen o Teotokos. Representando que Cristo, y por extensión su Madre, detentan el poder divino. Como Cristo es también el Sumo Sacerdote de la Iglesia, simboliza el Sacerdocio. Por eso también se usa a la hora de encarnar a los altos estamentos eclesiásticos. Del azul han hecho uso todas las culturas y también lo han relacionado con la divinidad. Para los egipcios era el color de sus sacerdotes y así se puede ver en los muros de sus tumbas y templos. La máscara funeraria de *Tutankhamon* está decorada con franjas de lapislázuli, para que así fuese identificado en el más allá como un dios. En Bizancio fue establecido como el color propio de Dios y de las personas a las cuales les transmite su santidad. Si el héroe lo usa en su composición es porque transmite también ese origen medio mítico y terrenal que confluyen en su figura. El verde es la naturaleza, su color predominante y el símbolo de la primavera y la renovación espiritual. Las damiselas heroínas medievales lo utilizan mucho en su representación evocando su papel de semilla de la tierra.

Como todo medio de comunicación de masas la historieta y en su defecto, su héroe, comparte una serie de características con ellos. Con las artes plásticas como la

pintura vemos como participan del gusto por el clasicismo en las formas, la metonimia visual a la hora de representar al protagonista, la mitología de los héroes, el movimiento, el gesto, la expresividad, la apariencia externa, etc. Pero al igual que con las disciplinas pictóricas tiene puntos de conexión, con los medios icónicos mecánicos como el cine o la televisión, mantiene una relación de intercambio. Extendernos aquí sobre las relaciones entre uno y otro arte sería demasiado largo y se saldría de los límites de estudio. Sólo hacer un breve apunte a los lenguajes que ambos medios mantienen y a sus coincidencias. Hay que ver que uso ha hecho cada uno sobre el tipo de plano, el montaje, el encuadre, el tiempo dentro de la viñeta y del plano cinematográfico o la utilización de técnicas expresivas como los fundidos, encadenados, etc. Desde que en 1910 el director cinematográfico norteamericano David Wark Griffith definiera con su obra de una manera práctica los elementos indispensables para la articulación del lenguaje cinematográfico – planificación, movimiento de la cámara y el montaje, todo ello con finalidades expresivas según los requerimientos argumentales de la acción que debía desarrollarse en imágenes – el tebeo y el cine se han ido desarrollando paralelamente y retroalimentándose mutuamente. Eso sí, hay que tener en cuenta que pese a ser los dos medios que cuentan historias a través de imágenes, mantienen también sus diferencias.

Por una parte desde un punto de vista del montaje y del uso del encuadre. En el cómic el tamaño de los cuadros no es siempre el mismo. Las viñetas varían su dimensión – se agrandan o se achican – según las necesidades del relato. Si se quiere una mayor concentración por parte del espectador se amplía la viñeta para llamar la atención de éste. También hay diferencias en la forma de los cuadros. En el cine existe una limitación técnica creada por la pantalla, en el cómic las posibilidades son muy ricas y variadísimas. Se dan viñetas alargadas, verticales, cuadradas, circulares, etc. Incluso la historieta puede romper las convenciones de la representación monofocal del ideal renacentista. Además, si en el cine existe también una limitación técnica para representar la profundidad de campo debido al uso de los objetivos, en el cómic no se dan estas limitaciones ya que se puede proponer que es lo que se queda a foco en primer plano, lo que interesa de la acción y abandonar con simples trazos el resto de la composición.

Desde un punto de vista social y psicológico, el cine en sí es un medio pasivo que se hace en un ambiente a oscuras y es para el espectador una salida al exterior de su entorno. Tiene más carácter social que la historieta. Ésta implica un esfuerzo por parte del lector, porque aunque sean productos fáciles de leer, existe el interés por parte del lector en hacerlo y por lo tanto una participación explícita del espectador. Además, al igual que le puede suceder a la literatura, el cómic suele leerse u hojearse de una manera individual. La historieta es un medio de comunicación en sí mismo. Utiliza recursos narrativos propios distintos a otros medios populares o de masas aunque en el caso de los héroes comparte las mismas fuentes de inspiración.

Entre ambos medios también hubo, hay y habrá, una relación de intercambio de modelos culturales, personajes y mitos. Como vimos a la hora de hablar de los géneros del periodo analizado, las producciones cinematográficas influyeron en el tebeo español y en sus distintos modelos de héroes. La ciencia ficción, las películas bélicas, los espadachines, la aventura en estado puro, el western, la jungla o los policías y detectives fueron unos esquemas de donde sacar unos héroes y crearlos. Supo adaptar determinados patrones y convertirlos a partir de su propia técnica en modelos únicos con los que crear un elenco de personajes. Los héroes, la mayoría de ellos *ahistoricos*,

sin un pasado que contar, impuestos por sus autores y definidos en la primera página de la colección, alcanzaban metas de universalidad. Sus actos, sus palabras les llevaban a poder situarlos en cualquier sitio y en cualquier época.

La pintura y la fotografía captan un instante significativo, un movimiento que tiene un antes y un después y que depende del contexto. En este sentido el cómic participa de esta posibilidad narrativa de estas artes al congelar un momento, al aislar un instante que es significativo, aunque se integre en la secuencia posterior. Al plasmar un determinado instante de la acción explican a partir de él la actitud del héroe. Coparticipe de las técnicas usadas en la fotografía y el cartel, juega de igual manera a captar un solo momento y a crear un fenómeno de selección. Es un acto por el cual hay una explicación de un contexto exterior más complejo que reduce la realidad tridimensional convirtiéndola en bidimensional<sup>142</sup>. Selecciona los actos del héroe, luchas, caídas, peleas, etc.; determinadas situaciones que le dan mayor dinamismo al producto – aparecen como componentes llamativos y reclamos para comprar el cómic – y que a la vez explican al protagonista. Lo describe y lo refieren. Sobre un único plano traduce sus cualidades a partir del uso del dibujo, del color y en ocasiones, del diálogo. Condiciona la selección, capta un único momento sacado de un pasaje que tiene relación con el resto de la historia pero que a la vez podría ser una solitaria explicación del héroe y su acción. Utiliza diferentes modos de representación para explicar la realidad. Al igual que ocurre en la fotografía o en el cartel, utiliza la perspectiva centralizada renacentista donde hay una integración espacial de los elementos narrativos muy alejada del sistema medieval pictórico.

La historieta aunque es un medio en sí mismo también es un híbrido de canales de comunicación, en ella se dan cita lo visual y lo verbal, la imagen y la palabra. Unos y otros se superponen para dar lugar a una interacción comunicativa en la que el espectador debe descifrar dos códigos, el visual y el escrito, para luego relacionarlos e interpretar sus mensajes. Tiene más facilidad que la pintura ya que la palabra apoya a veces el sentido que en un retrato, por ejemplo, no se puede acertar. La palabra es un elemento de anclaje, una ayuda para la explicación. En la pintura al ser un código donde hay una ausencia de formas escritas en la mayoría de los casos, su paráfrasis se hace de manera distinta. Hay que analizar su contexto y su realidad social para entenderla. Al tebeo se le suma el hecho de que el tiempo en el que se ejecuta el dibujo es mucho más rápido, el producto es más variado y se da en mayor número, por lo que existe una relajación con respecto a la manera de componerlo si lo comparamos con la ejecución de la pintura en todas sus variedades. También hay que ver a quien está destinado, el héroe del tebeo es un producto propuesto a un público de masas al que sólo le interesa la diversión. Es una lectura sencilla y fácil, por eso su ejecución es rápida. Sumarle además las presiones que implican las editoriales para terminar el producto. Son elementos de los que carecen las artes plásticas como la pintura o la escultura. Por eso su calidad se relaja si la comparamos con estas artes.

Con otro arte visual, el cartel, la historieta tiene en común la integración de los dos lenguajes de distinta naturaleza ya apuntados: el icónico y el literario en un mismo medio. A partir de su mezcla se consigue una narración determinada que conforma en nuestro caso al héroe y su naturaleza. El uso de la palabra tiene diferentes funciones respecto a la imagen. Ramírez<sup>143</sup> en su análisis de los distintos medios de comunicación

<sup>142</sup> Juan Antonio Ramírez. *Medios de masas e historia del arte*. Cátedra. Madrid, 1997. P. 161

<sup>143</sup> Óp. Cit. Pp. 193 y ss.

de masas mantenía que las funciones principales de la expresión respecto a la imagen del cómic eran:

- *Anclaje* o fijación de sentidos. Ante una imagen cualquiera el texto restringe a uno o a pocas las múltiples significaciones potenciales.
- *Relevo* o diegética. El texto tiende a permitir un enlace temporal entre dos o más imágenes: el antes y el después. En esta función la palabra y la imagen se complementan.
- *Conativa*. Con la que el texto trata de establecer vinculaciones entre la imagen y el espectador. Los anclajes y relevos resultan imprescindibles para que la historieta tenga existencia.

Pero también se podrían añadir otras dos funciones que si bien se encuentran más en el ámbito del sistema publicitario del cartel, también son aplicables al tebeo. Hablamos de las *reiterativa* o redundante donde el uso del texto refuerza o repite lo que aparece claro en las imágenes con el fin de mayor énfasis al mensaje. Y la *matizadora* con la que gracias a ella se añaden nuevos datos que complementan a la representación visual.

Por lo tanto básicamente ayudan a explicar, a describir y a fijar lo que la imagen quiere representar. Palabra e imagen se complementan y ayudan a que se produzca la fijación de los sentidos. No puede haber un funcionamiento de la imagen sino hay afianzamiento de lo que se quiere proponer, incluso en las historietas mudas *el género posee un repertorio capaz de cumplir esas funciones (anclaje, relevo, conativa) sin salir de los marcos de lo estrictamente iconográfico*<sup>144</sup>. Para realizar esta acción el dibujante cuenta con las líneas, las manchas y las tramas. Sin embargo más allá de la representación de la realidad en el papel, el autor se encuentra condicionado por la *colectivización y la impersonalidad*<sup>145</sup> de la obra que dibuja. Así por la propia naturaleza de medio de comunicación de masas, hay dibujantes que hacen sólo el fondo, mientras que otros se dedican a dibujar los personajes principales. Por ejemplo en la serie del *El Capitán Trueno* pasó por distintos dibujantes desde su comienzo en 1956. A partir del protagonista iniciado por Miguel Ambrosio Zaragoza – que firmaba con el seudónimo de Ambrós –, le siguieron varios creadores más que en ocasiones estaban obligados a copiar los rostros que del héroe hiciera Ambrós, mientras que los cuerpos sí que los podían dibujar ellos. Algo parecido les sucedió a otros dibujantes que siguieron la estela impuesta por quien creara al personaje, como en el caso de Burne Hogarth que tuvo que seguir la huella que Harold Foster impuso en *Tarzán*.

La apariencia física del héroe no solamente define al personaje a partir de unos símbolos implícitos sino que hace que se refuercen los mecanismos de identificación, y de proyección si los hay, con el protagonista. Habíamos visto como a partir de la metonimia plástica de la que hablaba Gubern, el héroe era representado como un hombre de una belleza externa aparentemente agradable. Así se individualiza al héroe y a la vez este arquetipo de hermosura pasa a ser un código con el que el lector reconozca el producto y por defecto al héroe. Gubern mantiene que:

---

<sup>144</sup> Óp. Cit. Pp. 211

<sup>145</sup> Gubern. Óp. Cit. *El lenguaje...* 1974. P. 58

*“es a través de la apariencia física y de la conducta de los personajes como el receptor del mensaje articula primordialmente la comprensión y la valoración en su caso, del mensaje propuesto (y que) el concepto de arquetipo remite en realidad a la suma de nuestras experiencias cotidianas acerca de la idea del valor, de la belleza, etc.”*<sup>146</sup>

El mito siempre tiene una naturaleza simbólica y funcional. Para este autor es imposible e inadmisibles afirmar que los mitos son fabricados e impuestos por la industria cultural al público. Continúa defendiendo que para que un mito arraigue en la sociedad, la industria debe encontrar una demanda y un mercado que se adecue al producto, por eso define al mito en relación a su público como *el fruto de un acuerdo tácito entre la industria cultural y su público*<sup>147</sup>. Esta afirmación es muy interesante ante las críticas que muchos autores han hecho al respecto de determinadas obras y héroes del periodo analizado sobre la existencia de una ideología política implícita en sus héroes<sup>148</sup>. La hubiera o no la hubiera, en todo proceso de reconocimiento del personaje actúan el legado del código de valores, la herencia cultural y los procesos de aprendizaje del individuo. La suma de ellos crea un producto definido en el que se muestra una figura de naturaleza determinada: tanto física como psicológicamente el héroe tiene un comportamiento y unos códigos de valores sobrentendidos.

El aprendizaje es un proceso en el que intervienen otros elementos que interaccionan entre sí. Por una parte existe una herencia genética del individuo que se suma al conocimiento de experiencias externas. Robert Gagné, psicólogo norteamericano intentó exponer el aprendizaje a partir de un concepto mecanicista. Lo explicó en función de las condiciones en las que se favorece. Así el aprendizaje de una nueva capacidad requiere el conocimiento anterior de otras más simples. En este sentido el reconocimiento que el lector hace del héroe es porque ya lo conoce y a partir de su lectura y la redundancia se va enriqueciendo más todavía. Para Gagné en el conocimiento existen unas etapas entre las que se encuentran la motivación, la aprehensión o atención que coloca el sujeto y la adquisición, fase en la que se codifican los estímulos y se registran en el sistema nervioso para luego ser recordados. Después añade que existen otras que van desde la retención donde se encuentra el registro de la información, hasta la retroalimentación.

El psicólogo Albert Bandura planteó el aprendizaje social. En él mezcla conceptos del conductismo y del cognitivismo. Para Bandura, el hombre está influenciado por su entorno pero a la vez el ser humano influye en su propio ambiente y elabora una serie de procesos mentales acerca de sí mismo y de lo que le rodea. El refuerzo es muy importante en su teoría. Este proviene de las expectativas que el sujeto se forma a través de su propia existencia o de la experiencia observada en el comportamiento de otros. Mediante el aprendizaje el individuo va cambiando su comportamiento de acuerdo con sus expectativas en el sentido de obtener éxito – se produce la fase de refuerzo – y abandona las respuestas que producen efectos desfavorables. Plantea el autor que existen varios tipos siendo el más importante el vicario, es decir el que se realiza a partir de la observación de otro individuo. Dentro de este tipo de aprendizaje Bandura distingue varios ciclos: la atención por la cual una persona observa una experiencia ajena con objeto de aprender a través de ella; la retención donde se codifica

<sup>146</sup> Gubern. Óp. Cit. *Mensaje icónicos...* 1988. Pp. 182 y ss.

<sup>147</sup> Gubern. Óp. Cit. *Mensaje icónicos...* 1988. P. 189

<sup>148</sup> Su análisis se hace en el punto 3.4.2. *La ideología y el héroe*.



y se representa en forma simbólica la información seleccionada y se transforma en comportamientos memorizables; y las de reproducción de comportamientos aprendidos y la de refuerzo. Ésta última es la que el individuo pone en acción los comportamientos asimilados. Así Bandura expone la idea del aprendizaje activo como una manera de adquirir conocimientos a partir de la propia experiencia al que se le suma el vicario, es decir por la observación de otros comportamientos. Por el solo hecho de ver lo que otros hacen y las consecuencias que tienen por su conducta, se aprende a repetir o evitarla. Al ver las consecuencias positivas o negativas de las acciones de otras personas, las llevamos como si fueran nuestra propia experiencia en otras circunstancias. Es el proceso de modelización. En este sentido el héroe responde a un patrón que define unas conductas en las que se diferencia lo qué está bien hecho y lo que no.

Cuando el héroe diferencia a partir de sus acciones entre el bien y el mal el lector lo asimila como si fuese él quien lo está realizando. Por ejemplo la serie de Víctor Mora, *El Capitán Trueno*, posee muchos ejemplos moralizantes acerca de la diferencia entre lo positivo y lo negativo. A lo largo de la colección hay muestras en las que el héroe perdona a su enemigo después de que éste haya cometido crímenes horribles. Trueno casi al borde de fallecer, es capaz de perdonar a sus contrincantes, porque para él y su moral eso está bien hacerlo y es lo correcto. La venganza no tiene porque llevar a la muerte del oponente sino muchas veces al perdón y al arrepentimiento. Más aun, muchas series al diversificar a los personajes establecen una diferenciación que hace que el lector o receptor sepa diferenciarlo a primera vista, tanto por su comportamiento como por su iconografía.

El neoyorquino Jerone Bruner explica en sus teorías como el hombre selecciona, almacena y transforma la información. Influenciado por Piaget y su epistemología genética, para Bruner el comportamiento está fundamentado en el conocimiento del hombre, el cual va adquiriéndolo en un proceso activo en el que intervienen nuevas informaciones provenientes del entorno así como sus propios conocimientos previos. A través de la curiosidad –considerada como una necesidad primaria en el hombre – se adquieren conocimientos sin una utilidad inmediata. Bruner defiende que hay tres procesos simultáneos: la adquisición de la información, la transformación de los conocimientos y el proceso de comparación y evolución.

Para Bruner en el aprendizaje se les da mucha importancia a los modelos estructurados que son representaciones mentales de la realidad y de su forma de comportarse. A partir de ellos el hombre orienta su conducta incluso en aquellas situaciones en la que el individuo no ha tenido una experiencia previa. Estos modelos vienen determinados por la cultura. Facilitan el reconocimiento y la ordenación de la multitud de estímulos que provienen del entorno. En nuestro caso a partir de la lectura de las historietas donde participa el héroe, al receptor le llegan sus actos como modelos estructurados, en sí mismo él es un modelo del que copiar aunque realice acciones y esté en situaciones en las que el joven lector nunca se encontrará.

El aprendizaje como proceso activo de asociación y construcción, determina en el joven neófito la creación de esos tipos organizados, se produce una categorización del conocimiento, sobre todo en las primeras etapas del hombre. Así el individuo percibe su entorno, discrimina la multitud de estímulos que recibe, los agrupa en conjuntos a los que asocia un concepto y de este modo, establece diferentes categorías que imponen una estructura y un significado al entorno. Como aplica Bruner la cultura es el conjunto de representaciones que una sociedad tiene acerca del mundo: el hombre mediante la educación las va adquiriendo. Si las escuelas son importantes para este autor porque

forman al individuo, el consumo de diversión también lo es porque, gracias a los ejemplos que encuentre en ellos, pueden desarrollar unos moldes estructurales que le harán crear unas capacidades intelectuales que, por supuesto, están determinadas por la cultura en la que viven.

También a medida que el ser humano crece va variando los modos de representación. Comienza en la niñez con un tipo de representación *enactivo*, según lo denomina Bruner, en la que el pequeño utiliza el movimiento como modo de representación. La siguiente etapa, entre cinco a siete años, se sustituye por un tipo *icónico*; y posteriormente llega a un modo *simbólico* que se produce en la adolescencia; en ella se utilizan los símbolos arbitrarios que en su forma no guardan relación con la cosa representada. En el héroe, en su modo de personificación, se da la fase icónica y se aplica su carácter de signo. El personaje afianza su representación basada en la permanencia de ciertas figuras esenciales que le individualizan y les hacen fácilmente reconocibles por el espectador.<sup>149</sup> En el proceso de aprendizaje el receptor interioriza los signos que conforman a la figura tanto desde un punto de vista icónico como los modelos estructurales de los que habla Bruner o a partir del aprendizaje vicario de Bandura. También reconoce al modelo y lo asume en su conocimiento.

Herencia cultural y aprendizaje forman parte de la interpretación que el lector realiza del héroe. Pero también este proceso de reconocimiento e identificación del personaje se produce gracias a la memoria y a la constancia de ciertos rasgos iconográficos característicos que contribuyen a la individualización de los personajes. En el acto de la lectura se dan unos códigos asumidos implícitamente por el receptor que, a su vez, necesitan de unas reglas para descifrarlos. Al crearse unos estereotipos de héroe se configura de forma estable y muy reconocible a los personajes fundamentales y por ende, sus papeles en la trama. Se presentaría así una genealogía extensa de tipos humanos, que, como ya hemos analizado, recurre como elementos caracterizadores sobre todo a las condiciones físicas que se complementan con el vestuario y el gesto.

Miguel Ángel Muro mantiene que la constitución de tipos es más reconocible en ciertos géneros que en otros, en particular en el comic de aventuras que ha remitido a tipologías pictóricas, escultóricas y literarias muy asentadas en la cultura para configurar una galería de héroes y heroínas fijas.<sup>150</sup> Pero para mostrarlos existe un elemento diferenciador, que pese a tener una relación con el lenguaje cinematográfico, en el caso del cómic se convierte en propio del medio, debido a los elementos que utiliza. Hablamos del tipo de encuadre que se maneja en la viñeta. El autor coincide con Gubern y Eisner en considerar al encuadre como la decisión capital en la creación de la viñeta: para Gubern<sup>151</sup> el encuadre es el primer definidor de la viñeta y por tanto del héroe; para Eisner su creación *comienza con la selección de los elementos necesarios de la narración*<sup>152</sup>. El encuadre es un elemento fundamental porque a partir de él se

<sup>149</sup> Gubern. Óp. Cit. *El lenguaje...* 1974. P. 134

<sup>150</sup> Miguel Ángel Muro Murillo, *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*. Universidad de la Rioja, Logroño, 2004. P. 92

<sup>151</sup> Gubern define el encuadre como *delimitación bidimensional del espacio representado*. Gubern. Óp. Cit. *Literatura de...* 1974. P. 57

<sup>152</sup> Eisner, Will. Óp. Cit. P. 41

establece el espacio diegético donde el héroe desarrolla su acción y se crea un proceso de significación.

Muro<sup>153</sup> distingue entre tres códigos que le afectan:

- a) El código fotográfico que atiende a decisiones sobre el tipo de encuadre o planificación, a la composición de los elementos del o en el encuadre, al tipo de mirada o punto de vista, a la angulación de cámara, a la inclinación de la imagen, a la perspectiva y profundidad de campo, a la iluminación, a la utilización estilística del color y a los efectos fotográficos como desenfoques y otros. Aquí, los factores principales, son aquellos que organizan los componentes dentro de la imagen que está seleccionada, es decir que está encuadrada. Sería el caso del tamaño, la cantidad, la posición, el dinamismo. También habla este autor de la disposición o relación de los elementos dentro del encuadre, de cómo se equilibren los pesos visuales con la finalidad, por parte del autor, de dirigir la vista del espectador hacia unos puntos de interés. El autor analiza factores como el centro del encuadre, la profundidad de campo, los tonos oscuros y los colores cálidos, el espacio señalado por la dirección de la figura o por su mirada. Continúa afirmando que el encuadre explica la situación dramática al igual que se hiciera en las composiciones pictóricas.
- b) El código cinético, que según Muro, es específico al cómic. Mediante líneas – que pueden ser punteadas o continuas, nutridas o espaciadas – y otros elementos típicos del medio como las nubecillas, las figuras deformadas, los contornos reduplicados, se interpreta el movimiento y su dirección, trayectoria o velocidad. Son los denominados *iconémas* por Gubern que acompañan a las figuras y adquieren significado preciso junto a ellas. Si el héroe o el personaje no está a su lado carecen de significado ya que son un medio con el que trasladar al plano bidimensional que es la historieta determinados acciones que suceden en la vida real.
- c) El código iconográfico. Es la representación de la figura tanto en su apariencia física como en su psicológica. En la primera se tiene en cuenta la tipología corporal, la gestualidad o el vestuario, elementos que ya hemos visto. En su descripción psicológica se atiende sobre todo al diálogo y a sus acciones que conforman los modelos necesarios para su reconocimiento.

De la misma manera que la viñeta y sus códigos precisan parte de la narración, el uso práctico del personaje define al héroe. Éste se nos muestra tipificado determinando a un personaje definido y claro. Umberto Eco mantiene que un protagonista está artísticamente logrado cuando se pueden reconocer en él motivos y comportamientos que son los que coinciden con los del lector y que apoyan la visión de su vida. Se crea una relación de goce entre el personaje y el lector y por lo tanto el reconocimiento y la proyección. Y esto se logra en el caso del héroe de la historieta gracias a sus aspectos estéticos, a sus signos y a su psicología. Se produce una mimesis de la acción con los que el personaje se clarifica a partir de una trama con la que los protagonistas se hacen explícitos y asumen una filosofía y un carácter. Dice Eco que

---

<sup>153</sup> Muro Murillo. Óp. Cit. P. 86 y ss.

*“La trama se convierte así en una síntesis de acciones complejas, y a través del conflicto narrativo toma forma una pasión, una postura mental. Podemos afirmar que un personaje artístico es significativo y típico cuando el autor consigue revelar los múltiples nexos que une los rasgos individuales de sus héroes con los problemas generales de la época; cuando el personaje vive, (...) los problemas generales de su tiempo, incluso los más abstractos, como problemas individualmente suyos, y que tienen para él una importancia vital”*<sup>154</sup>

Para el autor italiano existe una fisonomía intelectual del personaje por la que el lector consigue comprenderlo y ser copartícipe de sus movimientos mientras que se identifica con él. El tipo es creíble y acaba funcionando como un *modelo de comportamiento*<sup>155</sup>. Con su conducta, ampliada a partir de su fisonomía y de los diálogos, se genera un actor tipificado que gusta al lector. Este no sólo reconoce al protagonista por su iconografía y su moralidad sino que también reconoce al producto. En este acaso los tebeos de aventuras. Las historietas se convierten en mitos que repiten una versión idéntica de sí mismos. El tiempo en ellas es circular y la historia se repite cada semana pero con apariencias diferentes.

La historieta se convierte en el soporte en el que el héroe mide y desarrolla su acción. El producto pasa a ser adquirido por el lector porque se identifica con él. El relato mantiene una estructura narrativa cíclica en la que con cada entrega se crea el mismo suspense, elemento necesario para que el producto tenga éxito. Pero, pese a ser reiteraciones narrativas donde el héroe actúa siempre de la misma manera, con un comportamiento ejemplar, el lector se sigue identificando con él. Es el destinatario el que finge no saber nada para poder así gozar del relato. Pese a que al final sepa que su héroe favorito saldrá victorioso de las aventuras, la acción reiterativa le gusta, existe la fruición de su lectura. Por supuesto no es específico del medio sino que se basa en estructuras altamente probadas y expuestas por otras narrativas como la literatura de folletín, los seriales radiofónicos o el cine de aventuras.

Cuando lo compra sabe lo que está adquiriendo, en este sentido las portadas de los tebeos cumplían una función de reclamo, ya que en ellas figuraban los datos identificativos de la colección. En este intento de llamar la atención, el exterior de los cuadernillos eran a todo color, y en ellos aparecían las características de la historia que contenía y la época en la que se desarrollaba la acción. La tapa del tebeo se convirtió en un escaparate a través del cual el comprador identificaba el producto a la primera mirada. Al público siempre le han llamado la atención héroes a los que adorar que en la mayoría de los casos son reiterativos. Ese elemento es anecdótico para el lector. A él le gusta seguir a su ídolo en sucesivas entregas aparentemente diferentes pero iguales en el fondo. Son personajes que cumplen una acción en el relato, son siempre positivos, modelos de comportamiento, que llevan la aventura entre sus venas y que incluso cuando a veces terminan un lance y llegan incluso a casarse y establecer una familia, lo abandonan para volver a resolver enigmas y ayudar al prójimo.

Gubern<sup>156</sup> data de 1910 el primer cómic por entregas de la mano de Harry Hersfield quien introduce en *Desesperate Demond*, la estructura del serial con

---

<sup>154</sup> Eco. Óp. Cit. Pp. 201 y ss.

<sup>155</sup> Eco. Óp. Cit. P. 206

<sup>156</sup> Gubern. Óp. Cit. *Literatura de...* 1974. P. 51

episodios. En ella, desde un punto de vista narrativo, aparece la técnica serializada de aventuras por entregas típica de los medios de comunicación de masas más populares. Al igual que le ocurre a los folletines radiofónicos o novelados, la historieta mantiene vivo el interés del público mediante la narración de aventuras fabricadas *ad hoc*, que provocan a quien las lee una mezcla de emoción y turbación, de curiosidad y de deseo de saber más sobre las vicisitudes de su héroe predilecto. Las claves se encuentran en saber dónde cortar la trama e interrumpir la acción en el momento justo, obligando al lector a estar atento a la siguiente entrega para poder sumergirse de nuevo en las peripecias del héroe. La impaciencia y la necesidad se convierten en el reclamo necesario para poder comprar la siguiente entrega. El autor juega con el suspense como elemento clave y necesario para que se forme un fiel lector ávido de aventuras. Era la portada el punto neurálgico para la venta, con el que se adelantaba la intriga del relato interior donde se narraban las vicisitudes de un mismo personaje a través principalmente de la fragmentación de la intriga. Las aventuras continuaban de un entrega a otra y ello hacía del producto una manera de consumirlo que incentivaba las ventas y fidelizaba al público lector.

Tanto personajes como historias eran reiterativos. Sin embargo esta iteración en el producto hacía que el lector supiera lo que iba a suceder, cosa que le gustaba y, que por lo tanto, producía el éxito de ventas de la serie. Pero a la vez se cumplía el doble rasero, la reiteración no solo hacía que hubiese un éxito de ventas sino que a partir de la repetición se iba definiendo más aun al héroe ya que fijaba más y más si podía, sus rasgos psicológicos. Así se iban afianzando las estructuras patrón del personaje con lo que se enriquecía el universo heroico.

Este *continuum* narrativo inacabable, que dejaba en cada entrega a los protagonistas en las manos del peligro sin que se supiera cómo iban a salvarse, fue impuesto por las editoriales. El éxito de las colecciones fue tal que las empresas explotaban sistemáticamente estas fórmulas y condicionaban no sólo los desenlaces, sino también, los planteamientos. Los intereses mercantiles imponían a los creadores de historietas situar al lector en un punto de inflexión en el que tuvieran que ir a adquirir la siguiente entrega para saber que iba a ocurrir con sus héroes favoritos. El esquema era siempre el mismo. La ofensa que sufre el protagonista, sus amigos o su entorno, o bien el agente de la ley que tiene que hacer prevalecer el orden, el héroe benefactor que ve injusticias y las tiene que solucionar. De ahí se derivará una lucha para conseguir restablecer el bien y, finalmente, se solucionará el conflicto de una manera rápida en la que muchas veces, el azar ayuda a solucionarlo. En la obra prevalece el principio de causalidad dramática. Los incidentes son consecuencia lógica de algo y conducen a un final previsto. Esquemas muy sencillos, situaciones repetidas en las que el destinatario adivina qué y cómo se van a solucionar, motivo por el cual estas escenas de cómo se logra el fin van a ser las más cuidadas. Y la mayoría de las veces coincide con las más violentas: peleas, luchas cuerpo a cuerpo y en muchos casos tiroteos y muertes. Como el lector adivina su consecución, le da más tiempo para poder recrearse en estas viñetas y concentrarse más en ellas; son sus preferidas, y por lo tanto, las más cuidadas estéticamente.

Por supuesto que la narración también tiene rasgos del teatro barroco al igual que ocurría con los personajes. Así, normalmente, hay bien planeadas las tres fases de la narrativa: exposición, nudo y desenlace aunque éste suela enlazarse con las siguientes entregas. Tampoco se suelen introducir escenas vacías o carentes de contenido o recurrir a elementos ilógicos en la trama, todo ha de estar justificado. También y como ocurre en

cine o televisión, se introducen escenas alternativas, montajes de secuencias paralelas en las que se muestran distintos personajes; con este recurso ampliamente extendido, se logra mantener el suspense y alargar la narración. En cuanto a la temporalidad tampoco se respeta la medida del tiempo como unidad. La acción puede durar varios días o alargarse temporalmente en varias horas.

En cuanto al uso de la oratoria en los personajes se mezclan diferentes tipos de discurso: los diálogos coexisten con la narración por parte del autor y los monólogos de los protagonistas. Además se utiliza la misma técnica del teatro barroco del decoro poético. Cada personaje puede hablar de acuerdo a su clase social, por lo que se acaban uniendo registro culto con expresiones populares como vimos en la serie de E. Vañó *Roberto Alcázar y Pedrín*. De la misma manera coinciden con la literatura popular por entregas, como con el teatro, en que tienen una función social. Su misión es enseñar pero también divertir. Son fruto de la imposición mercantil al crear dependencia a la hora de adquirirlas pero sirven al destinatario como evasión para olvidar sus problemas. En este sentido, sí que enmascaran la realidad del momento, sobre todo las producciones y los héroes inmediatamente posteriores a la Guerra Civil, ya que proporcionan la evasión ideal para entretener al lector olvidándose de sus circunstancias más cercanas.

Hay que recordar que la introducción de cuadernos de aventuras en España es anterior al conflicto bélico. Ya las primeras ediciones de cómics estadounidenses entraban por la puerta de la editorial Hispano Americana y en ellas aparecían productos que se introducían en la aventura pura y dura: escenarios exóticos, serialización de la trama y aumento del realismo. Elementos que luego se copiarían hasta la saciedad en los productos y héroes analizados. Durante años se intentó crear una industria de tebeos de un fuerte carácter confesional, sin embargo los niños de la posguerra española pronto prefirieron los tebeos de aventuras y de acción a estas revistas educativas. En ellos, la misión instructiva llegaba a desaparecer.

En definitiva, si entre los factores del éxito de los tebeos de aventuras estaban la formula editorial del continuará, al ser un producto barato que se podía alquilar, prestar y revender y la imposición de la imagen sobre el texto creando así un producto de fácil lectura y de entretenimiento intelectualmente rápido; una de las causas de su caída fue el cambio de perfil psicológico de los españoles y su atracción por los nuevos modelos culturales y las propuestas de entretenimiento, como por ejemplo la introducción de la televisión en los hogares españoles de clase media. Con ella se cambiaban los prototipos de héroes a los que adorar, no en su naturaleza eterna y mítica pero sí en su forma y, con el devenir de los años, lo haría también en su contenido.

### **3.4. EL HÉROE EN EL TEBEO DE AVENTURAS, ¿UN HÉROE FRANQUISTA?**

¿Por qué tenemos que considerar al héroe de la aventura de las historietas como un personaje con una fuerte carga ideológica? El que haya nacido en un contexto social y político determinado no tiene que hacer que estrictamente sean un producto que aliene al espectador como muchos autores quisieron ver. Es cierto que en él se suma el concepto de diversión y de evasión con el de nacionalismo. Pero también con muchos otros, patrones de una cultura que está decayendo. ¿Son perniciosos estos comportamientos clásicos que responden a un concepto de familia o de religión que ha estado vigente durante siglos? ¿Porque hoy en día se censuran o es políticamente

incorrectos hablar de ellos? ¿Qué tiene de malo que se transmitieran a partir de un héroe del papel? Al fin y al cabo son valores comunes a nuestra sociedad mucho antes de que la dictadura militar irrumpiera desquebrajando un sistema democrático.

Hemos visto como el héroe es buscado, como ha existido una necesidad de él desde los principios de la humanidad. A cada época le corresponde un tipo de adalid, un personaje donde poner los ojos. Ciertamente es que, como patrones, se han copiado y reiterado. Pocos héroes-modelos existen nuevos, siempre tenderán hacia la cultura clásica y a recoger su herencia de personajes. También es verdad que el nacionalismo imperaba en sus aventuras. Y ¿Qué tiene de dañino considerar a España como una nación? ¿Acaso no lo hemos sido durante siglos? ¿Por qué hay que esconder el pasado histórico o el patriotismo? Estar orgulloso de un país no es malo es simplemente el fruto de una educación.

Lo que muchos críticos han querido ver es que estos héroes al nacer de un medio cultural eminentemente popular como era la historieta, éstas podían estar controlada por el gobierno vigente. Pero como hemos intentado demostrar también vivían en otros medios: la radio, la novela o el cine. El hecho de que el tebeo, el héroe del papel, perdurara durante años, se debió a factores industriales pero también culturales. Productos baratos, económicos, amplios y de fácil lectura. Es decir evasión para su público. Pero también personajes que calaban ampliamente entre los sustratos sociales de todo tipo. De no haber sido así no hubiera habido éxito. La imposición de un régimen dictatorial puede censurar lo que se publique pero no puede imponer que a un público le guste un determinado producto. El consumidor es el último eslabón dentro de la cadena.

#### **3.4.1. El héroe popular de ayer y el de hoy**

El tebeo o la historieta tienen como base el público al que va dirigido. En este caso se trata de un amplio número de lectores que nada tienen en común exceptuando el héroe por el que sienten adoración. Diferentes clases sociales, distintas zonas de España, edades que podían variar entre los siete y quince años, un público eminentemente masculino pero no por ello excluyente del femenino, en resumen un destinatario básicamente popular. Todos tenían como denominador común el gusto por las hazañas de sus protagonistas favoritos.

En sí el término de cultura popular emerge del conjunto de patrones educativos, de manifestaciones artísticas y literarias consumidas básicamente por el pueblo llano, en contraposición a la cultura que es absorbida por una élite social más academicista. En definitiva el conocimiento vulgar es asimilado por un público mucho más amplio y de diferentes clases sociales. La importancia de este tipo de conocimiento pasó a ser reconocida cuando a partir del siglo XIX los movimientos nacionalistas románticos encontraron en el conocimiento patriota unas señas de identidad. Su uso pasó a formar parte de una referencia de identificación grupal con una nación o un territorio. Como movimiento que lo reivindicó, el Romanticismo, tuvo un impacto importante en la definición de su concepto, porque transformó la inclinación negativa que había anteriormente en relación a las manifestaciones populares y lo convirtió en un elemento positivo para su interpretación. Autores como George Sand y Walter Scott se interesaron por las costumbres populistas y las plasmaron en sus obras. Durante estos años aparecen publicaciones que recogen baladas, canciones, costumbres y un largo etcétera del pueblo olvidado por el academicismo de los siglos anteriores. A partir del movimiento nacionalista que almacenaba la cultura popular y las costumbres se



expresaba la esencia del pueblo convirtiendo a estas manifestaciones como base del Estado y de la nación.

Con el paso de los años, la cultura popular pasó a ser analizada en las universidades y en las altas esferas. Umberto Eco en su obra *Apocalípticos e integrados*, escrito en 1968, planteó dos puntos de vista de quienes consideran los nuevos medios de comunicación como erudición o como subcultura.

*“La cultura de masas es la anticultura. Y puesto que esta nace en el momento en el que la presencia de las masas en la vida social se convierte en el fenómeno más evidente de un contexto histórico, la cultura de masas no es signo de una aberración transitoria y limitada, sino que llega a constituir el signo de una caída irrecuperable, ante la cual el hombre de cultura (último superviviente de la prehistoria, destinado a la extinción) no puede más que expresarse en termino de Apocalipsis. En contrate tenemos la reacción optimista del integrado. Dado que la televisión, los periódicos, la radio, el cine, las historietas, la novela popular ponen hoy en día los bienes culturales a disposición de todos, haciendo amable y liviana la absorción de nociones y la recepción de información, estamos viviendo una época de ampliación del campo cultural, en que se realiza finalmente a un nivel extenso, con el concurso de los mejores, la circulación de un arte y una cultura popular”<sup>157</sup>.*

Eco esbozó que el universo de los medios de masas y sus valores son aquellos aportados por las nuevas formas de comunicación visual y auditiva: periódicos, radio, televisión, música, etc. estas nuevas tecnologías se adaptan a la comprensión de un público más vasto pero menos ilustrado. Se adecua el gusto y el lenguaje a la capacidad receptiva media. La característica principal de estos medios es que son efímeros. Pero Eco también advertía que la cultura popular estaba controlada por las altas esferas, por lo que:

*“La cultura de masas representa y propone casi siempre situaciones humanas que no tienen ninguna conexión con situaciones de los consumidores pero que continúan siendo para ellos situaciones modelos”<sup>158</sup>*

Cierto es que existe un control de las altas esferas de la cultura y más cuando los medios de comunicación se han extendido por toda la sociedad y se ha visto el uso práctico que de ellos se puede hacer por ejemplo a partir de la propaganda. Podemos remitirnos a su uso durante conflictos bélicos de la primera mitad del siglo XX e incluso en los años anteriores como en el caso de la radio y el papel que cumplió en los discursos del Régimen de la Alemania nazi. A partir de la propaganda se buscaba lanzar una serie de mensajes que intentaban influir en el sistema de valores del ciudadano y en su conducta. Se trata de una persuasión intencionada que se usa para intentar influir en las emociones, actitudes, opiniones y acciones de los grupos de destinatarios específicos. Para conseguirlo se usa la transmisión controlada de información parcial que, a su vez, puede o no basarse en hechos reales, a través de los medios de comunicación masiva y directa<sup>159</sup>. Sin embargo hay que recordar que la sugestión que intentaba la propaganda fue utilizada por partidos de todos los bandos políticos. Hemos analizado como existieron publicaciones infantiles durante la Guerra Civil, como los

---

<sup>157</sup> Eco. Óp. Cit. P. 28

<sup>158</sup> Eco. Óp. Cit. P. 43

<sup>159</sup> Richard Alan Nelson. *A Chronology and Glossary of Propaganda in the United States*. 1996

periódicos infantiles *Pionero rojo* o *Flechas y Pelayos*, que animaban a los más pequeños lectores a tomar partido en uno o en otro bando tal y como hacían los adultos.

También en este sentido hay que recordar el uso de la radio durante las guerras que fue similar a la importancia que tuvieron los periódicos que incluso llegaron a convertirse en *prensa de trinchera*. Con ellos se intentaba sostener la moral de los combatientes aparte de su adoctrinamiento político e ideológico. El padre de la propaganda nazi fue Joseph Goebbels, el que fuera el responsable del Ministerio de Educación Popular y Propaganda, creado por Adolf Hitler a su llegada al poder en 1933. El ministro nazi prohibió todas las publicaciones y medios de comunicación que estuvieran fuera de su control y creó un sistema de consignas que se transmitiría mediante el poder centralizado del cine, la radio y la prensa. Durante la Segunda Guerra Mundial, los cómics se fueron al centro del conflicto y visitaron las trincheras. Los superhéroes se militarizaron y los *comics-books* orientaron su violencia hacia los nuevos objetivos políticos apareciendo villanos con una fuerte carga racista. Incluso actores y directores de renombre internacional dispusieron sus vidas para ir a luchar al frente y combatir por su patria.

Pero, como dice Eco, de la cultura popular emana situaciones modelos que nada tienen que ver con las experiencias cotidianas y que ayudan a *modelizar* al público. Desde aquí no negamos la intención de un grupo político en un medio popular, caso del periodo español analizado, lo que sí planteamos es que los héroes analizados no fueron soldados del fascismo repartido por las viñetas. La intención instructiva de muchos de estas figuras pertenece más a una moral cristiana que a la vez roza con conductas de comportamiento que deberían de ser inherentes a la raza humana: muerte, robo, codicia, etc. son actuaciones que el hombre no debería de realizar y que están condenadas por diferentes disciplinas religiosas y filosóficas.

La cultura popular es un hecho industrial en sí y precisamente por eso no ha de ser negativa, planteaba Eco. También se ha añadido que estos productos contaban con una consideración despectiva, sobre todo porque, como conocimiento populista, se basaban básicamente en el entretenimiento. Su función última era divertir pero en el mismo aspecto se extendían otros medios de masas como todos los que conformaron el populismo de las décadas de los cuarenta y cincuenta: desde la radio hasta el tebeo, pasando por la novela barata, el folletín, el cine o el fútbol. Estos eran los vicios de esta época y su salida al exterior, su válvula de escape. Forman parte de unos años marcados por un contexto social y político establecido. Por unos acontecimientos determinados. Existieron y triunfaron al igual que hoy en día existen otros medios populares como pueden ser los videojuegos, el cine, la literatura de *bestsellers* o los programas de radio fórmula que tiene un éxito entre la sociedad. Si hay una nota común en todos los medios de masas es precisamente su carácter evasivo. Y al igual que la coyuntura social y política han cambiado con el paso de los años, los modelos han variado.

Al héroe del cómic y del tebeo lo aniquilaron nuevos modos de representación y diferentes medios de masas. La televisión acabó con su lectura como un hábito social, sin querer decir esto que actualmente no siga existiendo una industria del cómic, que sí la hay pero distinta a la que hubo. De la misma manera los videojuegos acabaron a su vez con el modelo de ídolos de la pequeña pantalla siendo sustituidos por los patrones que lanzan ahora las videoconsolas. Los nuevos protagonistas se encuentran en los juegos electrónicos. Son otros hábitos y otras costumbres. Pero en el fondo es la misma manera de distracción.

Sin embargo, en los canales de comunicación populares de hoy en día, la forma de representación, la iconografía del héroe actual también han utilizado los viejos patrones, los eternos modelos. Véase series como la trilogía llevada al cine de *El señor de los anillos*, la novela del filólogo y escritor sudafricano John Ronald Reuel Tolkien. Tanto el libro como la adaptación de la novela épica de Tolkien por parte del cineasta Peter Jackson, muestran el viaje iniciático del pequeño *hobbit* Frodo Bolsón para destruir el anillo único, es decir para imponer el bien y destruir el mal. De nuevo nos encontramos el cristianismo y su moral impuesta entre sus personajes al igual que la recuperación de la mitología y de la cultura popular de las tradiciones, en este caso nórdicas, para recrear un mundo fantástico. Su ejemplo, creado entre 1954 y 1955, ha supuesto un verdadero club de seguidores y un género de novela popular épica que no va mucho más allá del éxito del ciclo artúrico. Misericordia, piedad, resurrección, salvación, arrepentimiento, sacrificio, voluntad, justicia, compañerismo o autoridad, son valores que se dieron en la saga novelada y que el director neozelandés Peter Jackson, quiso imprimir en sus imágenes al recrear el mundo fantástico de Tolkien en la gran pantalla.<sup>160</sup> Los mismos comportamientos que defienden personajes como el héroe que representa *El Capitán Trueno*.

De igual manera que la obra de Tolkien, podemos mencionar la sagas cinematográficas de *La guerra de las galaxias*, (*Star Wars*)<sup>161</sup> de George Lucas o la de *Indiana Jones* dirigidas por Steven Spielberg.<sup>162</sup> Lucas ideó su “universo expandido” porque quería hacer una película de *Flash Gordon*, como homenaje a los seriales de ciencia ficción de los años treinta, sin embargo no lo consiguió porque los derechos cinematográficos del cómic pertenecían al productor italiano Dino De Laurentiis. Pero sí que consiguió evocar en sus filmes, conceptos del cómic original de Alex Raymond como el físico del héroe espacial o la lucha junto a los rebeldes en contra de las superiores fuerzas del tiránico Imperio Galáctico y los escenarios evocadores de los dibujados en los mundos de *Flash Gordon*. Siguiendo la teoría de los *monomitos* de Campbell, Lucas creó su propio cosmos en el que se da cita una mezcla de razas que tiene en común idénticas estructuras mitológicas. La imaginación de George Lucas nunca ha tenido límites y en 1973 crea a *Indiana Jones* también inspirado en los protagonistas de los seriales del cine de década de los treinta. Años después sería Steven Spielberg, en 1981, el que le daría forma humana en la fábrica de sueños que es

<sup>160</sup> La primera adaptación de los tres libros que forman parte de *El Señor de los Anillos* se hizo para la radio, entre los años 1955 y 1956. Sucesivas adaptaciones radiofónicas se hicieron en 1960, 1979, 1981 y 2002. Su salto a la gran pantalla fue en 1978 en versión animada de la mano de Ralph Bakshi. Posteriormente Peter Jackson dio forma a los personajes en las tres películas correspondientes a los libros: *La Comunidad del Anillo* (*The Fellowship of the Ring*) (2001), *Las dos torres* (*The Two Towers*) (2002) y *El retorno del Rey* (*The Lord of the Rings: The Return of the King*) en 2003.

<sup>161</sup> Aunque *La guerra de las galaxias*, (*Star Wars*) se exhibiera y creara en 1977 realmente es el episodio número IV, no el número de I de la saga. A continuación las ordenamos por capítulos con sus años de estreno: *La amenaza fantasma* (*The Phantom Menace*), (1999); *El ataque de los clones* (*Attack of the Clones*) (2002); *La venganza de los Sith* (*Revenge of The Sith*) (2005); *Una nueva esperanza* (*A New Hope*) (1977) y *El retorno del Jedi* (*Return of the Jedi*) (1983)

<sup>162</sup> *Indiana Jones y el arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*) (1981); *Indiana Jones y el templo maldito* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*) (1984); *Indiana Jones y la última cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*) (1989), e *Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal* (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*) (2008)

Hollywood. Tanto los éxitos de una saga cinematográfica como de la otra, en cuanto producto popular, tampoco tuvieron precedentes. De la misma manera, la visión romántica del supuesto arqueólogo Jones como el universo de las galaxias, dieron un salto hacia sus posteriores adaptaciones en forma de novelas, cómics, juegos de rol y videojuegos.

También hay que repasar los nuevos modelos que se exhiben en las consolas actuales. Aparte de las adaptaciones mencionadas vemos que entre los héroes actuales el modelo es básicamente un nutrido grupo de guerreros que luchan continuamente para poder obtener sus fines. Es el caso de Ryu del juego *Street fighter*, un experto luchador de artes marciales que busca su superación personal a partir de encuentros bélicos con otros personajes. Su origen se encuentra en el corazón de las calles, es un héroe anónimo que busca instaurar el bien a partir de la lucha cuerpo a cuerpo. *Mortal kombat* es otro de los videojuegos que tiene mucho éxito. Liu Kang es un poderoso guerrero de esta saga. Veloz y experto luchador, su característica más definitoria es su habilidad con su cuerpo a la hora de plantar combate. El juego bosqueja una historia que se desarrolla en una misteriosa isla, internada en los mares de China y desconocida por el resto del mundo. En ella los guerreros con capacidades sobrenaturales pelean por el destino de la Tierra.

Del mismo modo los militares tienen un puesto destacado entre los nuevos héroes: Solid Snake de *Metal gear Solid*, es un combatiente que se inició como boina verde y que en la actualidad forma parte de un selecto grupo de fuerzas especiales que luchan contra la amenaza nuclear. Los agentes de la ley tienen a su representante en Leon Kennedy de *Residente evil*, un policía que tras finalizar sus estudios en la academia es trasladado a una comisaría pero una catástrofe hace que su mundo cambie y se llene de zombis a los que combatir. Sam Fisher es el protagonista de *Splinter Cell*, un juego salido de la imaginación del escritor norteamericano Tom Clancy. Fisher es el mejor agente, espía infiltrado, que tiene la Agencia de Seguridad Nacional norteamericana por lo que es el encargado de velar por la paz y boicotear posibles actos terroristas contra territorio Estadounidense.

También la lucha contra el mal protagonizada por otros seres aparece en videojuegos como *Devil May cry* donde Dante, su héroe, mitad humano, mitad diablo, tiene como oficio ser cazador de demonios. Los extraterrestres malignos tienen su hueco en *Half Life*, donde un científico, Gordon Freeman, abre la puerta a otra dimensión plagada de extrañas criaturas cuando un día falla un experimento que estaba realizando. La saga de *Dunke Nunkem* plantea la existencia de su protagonista Duke, un héroe que es contratado para combatir al Dr. Proton un científico loco que tiene como último interés controlar el mundo a partir de su soldados alienígenas.

Si nos fijamos en la narrativa de los juegos para consolas y plataformas de los videojuegos, la venganza es el motivo principal de la aventura. *Gears of War* plantea la existencia de un planeta, llamado Sera, el cual llegó a tener una importante escasez de fuentes de energía tras un consumismo humano desmesurado que hizo que se extinguieran casi todas. Tiempo después descubren una sustancia fosforescente de baja viscosidad llamada Imulsión, que se convertirá en una fuente de combustión codiciada por todas las naciones. Tras una guerra y una aparente transición hacia la paz, renacen nuevos enemigos, que esta vez provienen de debajo de la corteza terrestre y hacen que las diferentes naciones se unan para combatirlos. El protagonista principal, el sargento Marcus Fénix, es un ex militar encarcelado por intentar salvar a su padre durante la guerra que mantuvieron los diferentes países en vez de organizar la defensa contra el

enemigo del subsuelo. Ryu Hayabusa pertenece a la saga de juegos *Ninja Gaiden*. Un día recibe la noticia de que su padre, Ken, ha perecido en un duelo contra una figura misteriosa. A partir de aquí este experto y letal guerrero protagonista busca venganza y respuestas por la extraña desaparición de su progenitor.

La mitología mezclada con la destrucción tiene cabida en *God of War*, un videojuego que narra las aventuras de Kratos un general espartano al servicio de los Dioses contra los que acaba revelándose. Desde que sale de Esparta convertido en un gran militar, Kratos va dejando tras de sí a un sinnúmero de soldados barbaros que caían ante sus tácticas brutales y despiadadas. Pero un día ve como todo su ejército es vencido por una tribu del norte. Acorralado le pide ayuda a Ares, el dios de la guerra, para que le de la victoria a cambio de su vida, hecho que tendrá un alto precio. Kratos es fuerte, un gran luchador, pero a la vez, es uno de los héroes de videojuegos más crueles que existan.

*Final Fantasy* es uno de las sagas más longevas de las consolas. Actualmente va por la versión número XIV. En ellos se plantean la existencia de un mundo de fantasía con tres continentes donde habitan numerosas razas que incluyen humanos, elfos, enanos, sirenas, dragones o robots. El mundo de *Final Fantasy* se rige por los cuatro órdenes esenciales del universo: tierra, agua, fuego y viento. Cada pueblo del juego utilizaba uno de estos elementos para crear su orbe, pero diferentes acontecimientos hicieron que cada uno de ellos fuese desapareciendo hasta sumirse en la decadencia y en la oscuridad. Tiempo después un sabio lanza una profecía en la que se relata que llegarán cuatro *Guerreros de la Luz* que salvarán al mundo de la oscuridad a partir de la guerra, su pericia y la magia.

Pero si de magia y utopía hablamos, tal vez sea *The Legend of Zelda* uno de los videojuegos más espectaculares que haya. Desde su creación a finales de 1986, *Zelda* ha recreado un mundo de fantasía heroica donde los seres mitológicos se dan la mano con personajes con una ambientación ficticia de carácter medieval y un componente mágico y épico. El protagonismo está dividido entre clásicos: Link, el héroe, la princesa Zelda y el malvado Ganondorf. La trama se asienta en un mundo imaginario llamado Hyrule creado a partir de tres diosas. Las deidades representan el poder, el valor y la sabiduría y así lo recrearon en un conjunto de piedras llamado Trifuerza que fue depositado en un mundo alterno conocido como el Reino Sagrado. La leyenda narra que si alguna vez desaparece el equilibrio de la Trifuerza el reino de Hyrule se convertirá en un mundo de maldad y tinieblas. También relata que quien la encuentre ha de tener un balance del poder, la valentía y la sabiduría. Si no posee el equilibrio de valores sólo podrá ser dueño del que se acerque más a su manera de ser y el resto serán repartidos por los habitantes del mundo de Hyrule. Así sucede cuando el ruin Ganondorf encuentra la Trifuerza y ésta se divide en tres piedras de cristal, quedándose él sólo la del poder. Las otras dos, las correspondientes a la sabiduría y al valor, llegan a manos de la princesa Zelda y el joven Link respectivamente. A partir de ese momento, los secuaces de Ganondorf intentan apoderarse del reino y encontrar los fragmentos restantes.

En *Zelda* aparece la división clásica entre el bien y el mal, el eterno dualismo. Link es un héroe que tiene por misión reunir los tres trozos en uno solo arreglando así el mundo de Hyrule y salvando a la princesa Zelda. En su viaje tiene que enfrentarse a multitud de criaturas y fuerzas malignas provenientes del mal de Ganondorf. Los elementos mágicos son muy importantes en toda la saga como lo es su *Espada Maestra*. Como si de una *Excalibur* se tratase, esta arma tiene la capacidad de repeler el mal, su poder es infinito. Su leyenda cuenta que sólo una persona del reino de Hyrule puede

sostenerla: aquél que está destinado a ser un verdadero Héroe. Y es que en la figura del joven Link se suman atributos como la humildad y la valentía con sus habilidades para pelear y sus buenas dotes de guerrero.

Como vemos, los héroes populares han evolucionado hacia prototipos más violentos que los que reflejaron los tebeos de aventuras de las décadas de los cuarenta y cincuenta. Sin embargo la búsqueda del bien en contraposición de mal, la imperecedera duplicidad, sigue marcando, en algunos casos, sus senderos. Encontrar e imponer lo justo es el fin, el camino para obtenerlo sigue siendo la violencia. Es curioso que las creaciones de videojuegos que intenten representar esta herencia procedan de creadores japoneses. Hay que tener en cuenta que en el país del sol naciente se suele superponer las expectativas, metas y objetivos de la sociedad antes que los de los individuos. Existe una creencia generalizada de que, la perseverancia y el trabajo duro, llevarán al éxito en la vida. Tal vez por eso sea que videojuegos como *Final Fantasy* o *The Legend of Zelda* se incluyan en la búsqueda del héroe eterno que tiene ante sí una vía que recorrer para imponer el bien. Sin embargo los juegos de procedencia norteamericana suelen tender a ser más violentos: *God of War*, *Gears of War*, *Half Life*, *Dunke Nunkem* o *Mortal kombant* están ideados por creadores estadounidenses. Aunque claro está, la competencia entre los dos grandes mercados mundiales de videojuegos, haga que las empresas niponas busquen en títulos como *Ninja Gaiden*, *Devil May cry*, *Metal gear Solid* o *Street fighter* sus productos agresivos como los que nacen desde Estados Unidos.

Hemos visto como el hombre siempre ha tenido una necesidad de mitos, de proyectar sus anhelos en personalidades fuertes que le sirvan de impulso y de ejemplo. A lo largo de los años el ídolo se ha encontrado arropado por el contexto social, político y cultural en el que se encuentre. La fábula como tal, con todo su carácter omnipotente, ha sido despojada de la esencia divina que le envolvía para convertirse en un héroe. Sin embargo éste no ha abandonado sus raíces de mitos, simplemente las ha transformado. Las nuevas maneras de comunicación crearon ídolos populares con características propias a veces comunes y otras no, con el resto de sus congéneres. En el cómic americano se desarrollaron los superhéroes que podían volar o visitar planetas del más allá simplemente porque era fácil y sencillo recrear estos mundos. El cine tenía sus propias limitaciones técnicas aunque en los estadios de evolución en los que se encuentra hoy en día no tiene porque envidiar al tebeo en este aspecto a la hora de deleitarnos con universos diferentes<sup>163</sup>. También el videojuego participa de este aspecto. Puede crear mundos imaginarios e inexistentes donde situar a sus héroes.

El hombre moderno dejó de lado al mito y sobre todo a su condición de dios como guía de su existencia. Sin embargo su propia necesidad heroica hizo que los modelos siguieran siendo sus antiguos patrones culturales o aquellos de otras razas similares que fuesen singulares y alertaran la curiosidad para crear la aventura. En Estados Unidos la creación del superhéroe se basó en la fuerte depresión de la década de los treinta. La crisis económica no sólo hizo mella en el patrimonio sino que se extendió en todos los aspectos de la vida y traspasó las fronteras de los valores personales. Del fallo de la sociedad en el sistema establecido, se pasó al individualismo. El superhéroe popular nacido en los cómics tiene como rasgo definitorio su aislamiento en el interior de la sociedad. Sus actos se enmarcan dentro de una acción particular, es él el que salva a la

<sup>163</sup> Un ejemplo de este tipo de universos es el film *Avatar*, (*Avatar*, 2009; James Cameron), en donde ya no existen prácticamente límites para recrear universos imaginarios como son los mundos de Pandora.

nación. Por eso ha de dejar de lado su relación con las mujeres. En su condición de superhéroe ha de abandonar la faceta amorosa cediéndola solo para un ideal que algún día acarreará el matrimonio y por lo tanto el abandono de la búsqueda de la verdad, de su trabajo heroico. La aceptación social de estos superhéroes fue posible porque los valores propuestos por ellos coincidían con aquellos definidos por la sociedad estadounidense como aceptables, buenos y positivos.

El condicionamiento cultural es el más importante a la hora de la creación del héroe popular. Se parte de una figura heroica básica que representa el ideal – el antiguo mito– y sobre ella influyen los contenidos y los valores del momento histórico determinado, creando un personaje individualizado diferente de los anteriores, pero hecho a partir de similares moldes que sus antecesores. Al igual que habíamos visto en el universo del director de cine George Lucas, el protagonista proviene del *monomito*, de una imagen simbólica que es común a la multiplicidad de las culturas. Antes del ídolo particular se asienta la historia universal, por eso los titanes de las culturas diferentes siempre acaban siendo variaciones o modernizaciones del mito originario. De aquí que exista un viaje de iniciación y un motivo que haga que el personaje abandone sus comodidades para emprender el camino y situarse ante peligros desconocidos o ante realidades diferentes a las suyas. Atraviesa mares, bosques o desiertos y en su largo deambular sortea peligros, pruebas – representadas en enemigos de distinta naturaleza – que tiene que superar hasta alcanzar su objetivo.

Los héroes populares, fuesen más individuales o sufrieran sus hazañas compartidas con sus compañeros de aventuras, estaban provistos de unos rasgos que les hacían admirables. Tanto los morales como su trasposición a los físicos. Elementos que en determinadas ocasiones se han ido dejando de lado. Actualmente existe una desvalorización en algunos personajes como pueden ser los que representan series de producción estadounidense como *Los Simpson* (*The Simpsons*) o *Padre de Familia* (*Family Guy*). La primera viene de la mano de Matthew Abraham Groening dibujante, productor de televisión y escritor estadounidense. La serie de televisión para adultos *Padre de familia* fue creada por Seth MacFarlan en 1999. Estas series muestran un universo imaginario donde el rasgo fundamental es la ausencia del modelo de héroe clásico.

Lo primero que hay que analizar es que comenzaron como series de televisión para adultos. Sin embargo son consumidas desde hace muchos años por un público de todas las edades y además se emiten en horarios asociados a un público juvenil. También hay que ver el propio medio de masas, diferente en muchos aspectos al tebeo. El héroe de las viñetas ha sido una lectura fácil pero su diferencia con los sistemas icónicos mecánicos consiste que en se produce un acto individual que es el de la lectura. Supone un esfuerzo y un proceso para descifrar los códigos que en él están presentes. La televisión también impone un acto, muchas veces, personal y digamos que comparándola con su hermano mayor el cine, es mucho más sencillo de entender. Una vez diferenciado estos dos aspectos veamos cuales son los valores que transmiten estas producciones televisivas como ídolos populares de la actualidad.

En este caso vamos a analizar los personajes de la serie de *Los Simpson* por haberse convertido en grandes iconos populares desde que salieran por vez primera en emisión el 17 de diciembre de 1987. Las producciones de Groening muestran un mundo al revés que además se encuentra en clave de humor. Los comportamientos que deberían de estar presentes brillan por su ausencia, son los opuestos a los ancestrales que han estado enraizados en la cultura estadounidense y por ende en la Occidental. *Los Simpson*



es una comedia de situación *sitcom*, género televisivo donde la acción que se narra es de carácter auto conclusivo normalmente en el mismo capítulo. Tienden a tener tramas secundarias y paralelas, saltando de una a otra y su número de personajes está limitado en cantidad. Los protagonistas suelen ser cinco o a los sumo seis y son fáciles de reconocer por los estereotipos que representan. El humor, el elemento primordial, se sustenta en la broma verbal y el sarcasmo visual o *gag*.

La serie recrea un universo típico norteamericano a partir de la creación de un pequeño pueblo donde vive la familia Simpson, modelo de una familia norteamericana. En la pequeña ciudad de Springfield se pueden encontrar todos los tipos posibles de personajes: desde el avaro jefe de la central nuclear donde trabaja Homer, el protagonista principal, hasta el profesor de literatura del colegio. Hay cabida para muchos personajes que representa diferentes puestos claves en la sociedad como la religión, la autoridad a partir de la policía, e incluso presentadores de televisión y políticos. De esta manera también se abarcan diferentes temáticas desde el cuidado del medio ambiente hasta la educación cuando se relatan las aventuras de los hijos en el colegio. Los personajes principales son la familia Simpson compuesta por los progenitores y sus tres retoños. Aunque en diferentes episodios van apareciendo más protagonistas que se van sumando al universo dibujado de los Simpson, cada uno con su propio papel y con sus características propias.

El personaje principal es Homer Simpson. Un hombre que representa al patriarca de la familia. Su objetivo es trabajar y sostener a su prole, pero en él también se suman muchos vicios actuales de la sociedad como son la pereza, la grosería o la torpeza. Es el desencadenante de la mayoría de las situaciones de la serie por lo que suele ser el que más peso tiene en los distintos episodios. Su estética deja mucho que desear comparado con los galanes cinematográficos o con los héroes del cómic tanto actuales como de antaño. Es grueso, calvo y va mal vestido aunque tiene rostro de bonachón. Representa en varios aspectos el estereotipo de estadounidense medio: le gusta acudir al bar con sus amigos a beber cerveza y ver la televisión e ir a los partidos de beisbol, una de las distracciones americanas más populares.

Aunque a lo largo de la serie pasa por distintos trabajos, está contratado en una central nuclear como jefe de seguridad. Homer, como la mayoría de los personajes de la serie, cuenta con un pasado y una biografía que se van relatando en diferentes episodios. Por eso conocemos de él que cuenta con un nivel de estudios elemental y que no tiene grandes retos personales que cumplir. Para Homer su familia y sus básicas distracciones son las reglas por las que se rige su vida. Desde el punto de vista de su personalidad, no llama la atención por nada excepto por su estupidez, su bajo nivel intelectual, su egoísmo y su envidia hacia lo que tienen los demás, sobre todo, de su vecino Ned Flanders que en sí es completamente opuesto a Homer. El patriarca de los Simpson no posee una responsabilidad hacia su familia y a veces con sus actos es más infantil que su propio hijo, Bart, reflejo en bastantes casos de su padre, aunque le gana en inteligencia y pericia. Suele tener unos fuertes estallidos emocionales que le hacen pagarlo normalmente con su retoño. Su cociente intelectual es muy bajo, hecho que se debe a la herencia del gen Simpson – legado que sólo afecta a los hombres de la familia según los guionistas – a su problema con el alcohol, a la exposición a los residuos radiactivos y a sus contusiones cerebrales repetidas. Pese a tener estos rasgos físicos e intelectuales que nada tienen que ver con la figura de un héroe o de superhéroe, el modelo de Homer triunfa porque, lo que no tiene, es maldad impuesta en sus actos y porque refleja muchas características de la sociedad de hoy en día.

Si Homer aparece retratado como un prototipo de hombre dejado y poco inteligente, su mujer, Marge es completamente lo contrario. Desde un punto de vista de roles representa el de la ama de casa, madre abnegada que no trabaja nada más que en su hogar. Al igual que ocurría en las mujeres de los tebeos es la madre-tierra, la Virgen que sostiene el entorno. Disfruta de sus hijos, los educa, custodia las finanzas de la vivienda y es, como muchas esposas, la mujer ideal que mantiene a la estirpe unida. Bastante cristiana siempre quiere solucionar los problemas a partir de sus convenciones religiosas por lo que intenta unir a su familia gracias a la religión. Es inteligente, graduada en la universidad, optimista pero también cándida y crédula. Quiere a su marido, del que es el modelo opuesto, y cuenta con unos altos valores morales que intenta inculcar a su prole e incluso a su pareja. Sin embargo se encuentra enclaustrada en su papel de ama de casa, pese a que tenga estudios superiores y actitudes para poder valerse por sí misma. Ama a su consorte gracias a que la costumbre le ha hecho pasar por alto las estupideces que comete habitualmente y ante las que Marge impone en muchas ocasiones la solución. Físicamente recuerda a Elsa Lanchester, la actriz que dio vida en la gran pantalla a la novia de Frankenstein<sup>164</sup> en la película del mismo nombre.

Como heroína, sigue confiando en su marido para que la salve aunque en estos modelos no aparezca como una fémina a punto de sucumbir bajo las garras de villano. Sin embargo, en ocasiones, es ella la que tiene que defender a su pareja por lo que los roles se encuentran invertidos. También representa un modelo de mujer bella pero no tan sensual como sus antecedentes divas del cómic estadounidense, claro está que para el universo estético en el que se narra la serie es una mujer bastante agradable de ver.

En la serie, la infancia también muestra dos personajes opuestos, al igual que ocurre con el mundo de los adultos. Los dos hijos mayores, Bart y Lisa, representan las mismas condiciones intelectuales que las de sus padres. Bart es el niño problemático de la familia. Chaval de diez años tiene como rol principal hacer travesuras e ir desarrollando tramas en los distintos episodios. Es travieso, simpático y desenfadado. Como representante del crío gamberro, en la escuela se junta con los niños que son como él y discrimina a los que son más inteligentes. Es pícaro, tiene falta de respeto por la autoridad, un ingenio agudo y una capacidad de liderazgo muy alta. Aunque quiere a su madre y familia, Bart con quien más conecta a un nivel psíquico es con su padre, ya que ambos comparten sus gustos por la televisión, la holgazanería y además sufren de la misma herencia genética que les hace ser así de desidiosos. Al igual que Homer, Bart es irrespetuoso y tiene pocas ambiciones. Es la herencia que ve en su padre la que le hace ser así. Como modelo infantil poco tiene que ver con las series de cómics en las que el joven se centra en seguir los pasos del héroe, sí bien aquí lo que hace es copiar la holgazanería que le inculca su padre. En el personaje de Bart, se ve la fuerte influencia que tienen los medios de comunicación estadounidenses. Tanto él como a su progenitor como incluso el resto de la familia, gustan de pasarse las horas viendo la televisión aunque en estos también se refleja la violencia como es el caso del show de *Itchy & Scratchy*<sup>165</sup>, unos dibujos animados en los que se narran las peripecias de un gato que persigue a un ratón mucho más inteligente que el minino, por lo que éste siempre sale bastante mal parado.

<sup>164</sup> *La novia de Frankenstein (The Bride of Frankenstein)*. James Whale, 1935.

<sup>165</sup> La traducción al español ha perdido su nombre original por el de *Rasca y Pica*.

El lado opuesto lo representa Lisa, la hermana de Bart. Curiosamente es uno de los personajes de la *sitcom* menos populares. Niña superdotada, cuenta con un rendimiento académico muy elevado. Tiene unas inquietudes e intereses casi de mayores como es dedicar su tiempo libre a realizar actividades de voluntariado. Es una gran aficionada a la lectura, la música jazz y tocar el saxofón. Vegetariana y budista, es una gran amante de la naturaleza – lo que da la nota ecologista a la serie – y también le gusta ir a museos, aficiones que aburren al resto de su familia. Gran compañera de su madre, pasa mucho tiempo con ella con la que conecta muy bien, no como con su padre, que tiende a ignorarla. Su personalidad está esculpida pese a contar con ocho años de edad, ya que tiene unos altos valores morales, que en ocasiones le hacen cuestionar los del mundo adulto que la rodean. De la misma manera es muy sensible y a veces se siente incomprendida porque nadie la entiende.

La pequeña de la casa es Maggie Simpson, un bebé de un año. Su personaje es el menos desarrollado de la serie, pero es que se encuentra bastante limitado por su corta edad. Con ella se quiere mostrar el papel de un menor dentro de una familia disfuncional que no la atiende como es debido, tal vez uno de los males de la sociedad actual. Al igual que su hermana siente una fuerte conexión emocional con su madre y no tanto con su padre. En este aspecto refleja los roles domésticos que desempeñan los progenitores en la familia, surgidos de los típicos valores patriarcales y occidentales en los que la matrona es la que tiene que cuidar de los pequeños de la casa mientras que el cabeza de familia deja de lado este tipo de obligaciones. Como buen bebé, Maggie es influenciable por lo que le rodea, de tal manera que se empapa del universo de su alrededor llegando a copiar actos de los que ve en la televisión sobre todo la violencia que genera su programa favorito de dibujos animados, la serie *Itchy & Scratchy*.

También hay que hacer mención a esta saga ficticia de dibujos animados. Como buena radiografía paródica de la sociedad estadounidense actual que es la serie creada por Matt Groening, *Itchy & Scratchy* ridiculiza los cortometrajes que hicieran William Hanna y Joseph Barbera entre 1940 y 1958: el famoso dúo *Tom y Jerry*. También tiene una crítica al mundo fantasioso de Disney con su producción más famosa: *Mickey Mouse*. Sin embargo, a diferencia de los dibujos producidos por la Metro-Goldwyn-Mayer, donde se relataban las peripecias del gato Tom y su compañero Jerry, la violencia es extrema en la serie actual. *Itchy* persigue a *Scratchy* constantemente y acaba matándolo de manera brutal. De la misma manera que el universo de Disney cuenta con parques temáticos, en el mundo de los Simpson también existe otro pero dedicado a la pareja de animales. Pero la crítica no sólo queda aquí sino que el violento dúo en sus peripecias también caricaturiza la violencia en los programas de televisión para niños así como películas famosas, otros formatos de la pequeña pantalla, videos musicales o episodios de la historia.

De entre la multitud de personajes que salen en los Simpson, es muy interesante ver cómo está retratada la vejez. La senectud ya no se ve como la sabiduría sino que a primera vista es un reflejo de la torpeza y de la enfermedad. Aparece simbolizada en Abraham "Abe" Jebediah Simpson, un hombre viejo, que sufre de incontinencia y alzhéimer. Vive en un hogar de jubilados, triste, solitario y lleno de ancianos desequilibrados, mutilados y depresivos. El abuelo es un estereotipo de hombre que ya no tiene nada que ver con el mundo cambiante en el que mora el resto de su familia. No existe respeto por ser un contenedor de la sabiduría que implica la vejez sino que, como un mal de la sociedad actual; se piensa que, con sus achaques, ya no tiene cabida en el mundo de hoy en día.

Tampoco la serie de televisión creada por Seth MacFarlan, *Padre de Familia* representa unos valores heroicos. *Family Guy* gira en torno a una familia americana que vive en una localidad ficticia de Rhode Island, en Estados Unidos. Más allá de considerar si una serie u otra es mejor o son simples copias, nuestro interés hacia ellas es saber qué tipo de héroe reflejan. Al igual que su competidora en las ondas televisivas, *Padre de familia* relata las peripecias de una familia, los Griffin, compuesta por los padres, tres hijos y un perro. Además también se nutre de personajes secundarios que cohabitan en la misma localidad y que vuelven a representar estereotipos de profesiones simbolizados en los amigos de Peter, el padre personaje principal de la serie. Entre ellos se encuentran el afroamericano Cleveland Brown, el policía paralítico Joe Swanson, y el farmacéutico hipocondriaco Mort Goldman.

Peter simboliza al americano medio que va pasando de trabajo en trabajo sin que ninguno sea el adecuado para él. Personalmente es un hombre un poco irresponsable; de ascendencia irlandesa y católica está casado con Lois, que representa a la típica ama de casa pero de la alta sociedad. De origen protestante, es una atractiva pelirroja, leal e independiente, que mantiene a su familia. Es una fémina moderna que, antes de contraer matrimonio, fue una modelo de prestigio. Actualmente da clase de piano en su casa y es una luchadora consumada de un arte marcial, el Tae Jitsu. Los esposos tienen tres hijos: Chris, un muchacho obeso de reacción lenta y con un gran talento para el dibujo; Meg, una adolescente que se siente rechazada en la escuela y humillada continuamente por su entorno y que siempre anda buscando la aceptación social, pero que su propia familia se encarga de recordarle que su atractivo es nulo y no lo conseguirá. Y Stewie, el bebé de la casa pero que tiene pensamientos que no son propios de su edad, como querer matar siempre a su madre y conquistar el mundo, tener una orientación sexual ambigua o hablar fluidamente. Es el más inteligente de los tres hijos y cuando sus padres deben ausentarse, queda a cargo del cuidado de sus hermanos, llegando a golpearlos si se portan mal. Brian es la mascota de la casa pero mucho más allá de ser un simple can es sin lugar a dudas, el personaje más culto y sensato de la serie. Brian está enamorado de Lois; cuenta con cierto antropomorfismo y así se le atribuyen cualidades humanas, como hablar, realizar tareas propias de hombres como ejercitar profesiones, tener sentimientos de arrepentimiento, andar a dos patas, fumar cigarrillos o conducir un coche. Sin embargo también posee conductas consideradas de su especie como rascarse o defender la casa.

Como vemos es una familia caótica en la que sus integrantes no tienen nada que ver con una realidad normal. Son caracteres completamente estereotipados que tiran hacia a la exageración y el absurdo. La religión está fuertemente marcada en ambas series, al menos por una parte de los personajes. Así en *Los Simpson*, Maggie, la madre, siempre intenta en tiempos de crisis volver sus ojos hacia Dios y pretende llevar a su familia hacia el camino correcto que se encuentra en la Iglesia. En el caso de *Padre de familia*, los personajes están marcados por su herencia religiosa. Si Peter es de ascendencia irlandesa y por lo tanto católica, Lois proviene de una clase social más alta que la de su marido y profesa el protestantismo. Aun en estos días se nota la diferencia en la mayor potencia del mundo sobre estas dos creencias. Hay que tener en cuenta que la fuente principal del catolicismo en los Estados Unidos fue la numerosa inmigración de europeos durante el siglo XIX y XX, que en su mayoría provenían de Irlanda así como del sur de Alemania, Italia, Polonia y de Europa Oriental. Para los irlandeses, ser católico, era un rasgo propio de su nacionalidad y su ascendencia religiosa formaba parte de un conjunto de valores que constituía la trama ético - cultural de la nación. La diferencia entre católicos y protestantes al otro lado del Atlántico data desde que se

fueron creando las primeras colonias americanas. Para los protestantes los católicos eran considerados como antiestadounidenses y *papistas* y en parte los discriminaban por tener precisamente la ascendencia italiana, irlandesa o española. Las diferencias entre ambas fes sigue estando en vigor: así en Reino Unido todavía se mantiene el *Act of Settlement* o Ley de establecimiento, fechada en 1701 y por la que nadie que profese la *religión papista* o que se case con un *papista* podrá acceder al trono.

Habíamos visto que la aceptación social del héroe es posible cuando los comportamientos que proponían concordaban con los determinados por la sociedad como admisibles, buenos y verdaderos. ¿Por qué entonces triunfan estas series de dibujos animados de la pequeña pantalla? Pues precisamente porque no reflejan esos valores sino la ausencia de ellos. A partir de su desaparición los creadores pretenden mostrar en clave de humor que pasa cuando no están presentes. En un mundo actual en el que los valores tradicionales han perdido terreno, donde la religión, sea cual sea, se deja de lado por estar obsoleta, los grandes manipuladores que son los medios de comunicación de masas, transmiten ejemplos de antihéroes, pero no en su versión de villanos sino precisamente en demostrar qué le ocurre a una sociedad que carece de principios fundamentales. Cuando existe esta huida, los hombres se mueven por el egoísmo, la decadencia o la dejadez; o tienden a tener conductas atípicas de su condición, como le puede suceder a un bebé o a un can que asumen roles que no le pertenecen. Los principios morales que han planteado las religiones a lo largo de los siglos se han abandonado pero el problema es que tampoco han sido sustituidos por otro orden representativo.

Comparando lo que representan los héroes populares de hoy en día con los que nacieron tras la guerra, al menos en los tebeos de aventuras, vemos como se han dejado de lado comportamientos ancestrales como el respeto, la sinceridad y la solidaridad, el saber comportarse o la honradez. Estas son formas de interpretar la vida que tenían que ver bastante con la religión. España ha tenido una fuerte influencia cristiana durante siglos. Pero no sólo nuestro país sino también todo Occidente. En la vieja Iberia la fe católica ha sido un baluarte de la sociedad, una de sus bases. Desde hace años existe una crisis de valores en la que prima la falta de respeto hacia el ser humano y hacia el medio que lo rodea. Tal vez sean personajes como Bart o Homer Simpson el espejo de lo que hoy en día se admira. Los medios de comunicación han sido coadyuvantes de esta desvalorización y se han comportado como sus elementos canalizadores. De la misma manera que lo fueron en la década de los cuarenta y cincuenta los cómics de aventuras. El modelo salido de la imaginación de Matt Groening representa el egoísmo, la decadencia, la dejadez o la vaguería. Se deja de lado otros conceptos, que sí estaban asociados con iconos más universales, como el de los héroes clásicos. El honor, el compañerismo, inscritos en la figura del protagonista tradicional ya no se utilizan tal vez porque se vean demasiados lejanos a la realidad cotidiana. Los de los personajes populares actuales han sido integrados en la sociedad porque están más cercanos y muestran elementos con los que identificarse mucho más próximos. El saber que el espectador reconoce en alguno de los actores de dibujo animado a un prototipo que le recuerda a alguien conocido, provoca hilaridad y diversión. En este sentido, la misión de estas estrellas televisivas es la misma que la que tenían en parte los héroes del tebeo: entretener y distraer, característica propia de todo protagonista surgido de los medios de comunicación de masas.

### 3.4.2. La ideología y el héroe

Para que nazca un héroe tienen que darse distintos elementos que, en su fusión, le dan forma. Por una parte la existencia de una herencia cultural que, como ya ha quedado patente, influye en los modelos sociales que personifica, así como en su representación icónica y en su estética. Por otra, hay condicionamientos de otro orden como aquellos que vienen impuestos por la política y por las creencias religiosas. En el caso español, estos dos últimos factores fueron de la mano en la concepción ideológica franquista. De hecho el bando vencedor en la Guerra Civil luchó por mantener unos ideales unidos como eran la fe y la patria. Al desaparecer los valores religiosos que durante años habían nutrido a la sociedad española en su manera de ser y de pensar, muchos ciudadanos combatieron por recuperar lo que había sido su sustento y su educación. Al salir victoriosos, estos dos elementos se intentaron trasladar de nuevo a todos los sectores de la sociedad. Los conceptos de nación y de moral cristiana aparecieron reflejados en los héroes de los tebeos de aventuras. Sin embargo la fuerte carga de ideología implícita que se ha querido encontrar en estos adalides, no llega a ser tal ya, que si no, los lectores de aquella generación hubieran sido hijos de productos políticamente manipulados y no lo son. Sí es cierto que hay reflejos como el fuerte patriotismo – los héroes no olvidan su origen aunque discurran sus aventuras al otro lado del mundo – y muchos conceptos y valores cristianos. Pero como hemos afirmado España, dentro de la cultura europea y occidental, es hija de la religión.

Hoy por hoy el culto católico no tiene la fuerza que tuvo en esas décadas, sin embargo el héroe de aquellas aventuras si heredó el concepto de la familia o el de la solidaridad, valores tradicionales que en aquellos años estaban en boga. El héroe hacía frente a la adversidad a favor de sus amigos o cuando los miembros de su linaje o entorno se veían afectados. En este sentido actuaba como un libertador al que seguían sus compañeros. Además para que este tipo de héroe fuera entendido por su potencial público los autores utilizaban un lenguaje directo y sencillo ya que el receptor era primordialmente juvenil. Así los valores cristianos que representaban podían tener mayor calado y ser más fáciles de entender. El resultado era un producto entretenido repleto de personajes llamativos e interesantes que transmitían las conductas tradicionales de ese momento.

El filósofo, poeta y filólogo alemán, Friedrich Nietzsche, planteó a finales del siglo XIX la muerte de Dios y su sustitución por la figura del nuevo superhombre. Con sus teorías, criticadas por muchos como precursoras del fascismo, la esencia de lo tradicional, los valores del cristianismo y el concepto platónico de la moral, desaparecen. El hombre pasa a estar entonces perdido y comienza una fase nihilista de su vida. Las masas – a quién el autor consideraba como *rebaño*, *manada* o *muchedumbre* tal vez por la influencia luterana de su familia – se adaptan a la tradición, mientras que su superhombre utópico es seguro, independiente y muy individualista. Heredero del tratado de Schopenhauer sobre la voluntad y la representación, Nietzsche ve al hombre cuya vida sin Dios, carece de sentido. Con su ausencia se produce la ruina de la civilización y la culminación de la decadencia. Sin embargo su idea de *übermensch* o superhombre, es capaz de superar y transformar los valores perdidos de la cultura de occidental.

Desde un punto de vista histórico, el nihilismo de Nietzsche representa toda la evolución cultural de Occidente, sustentada en la metafísica platónica y la moral cristiana. Psicológicamente es el estado de desasosiego y desorientación en el que el individuo cae al darse cuenta de la ficción en la que ha creído. Si Dios ha muerto, es

obvio que el ser humano ha perdido totalmente su orientación en el mundo. Frente a esta situación, el filósofo alemán otorga a su nuevo modelo de hombre unos comportamientos basados en el deseo apasionado de vivir y en la exaltación por la vida. Frente a la humildad, la amabilidad, la compasión, la resignación o la paciencia – conductas típicas de la masa que representan la moral pasiva del cristianismo heredada del judaísmo – se sitúa los procedimientos señoriales de aquel que ama la vida, el poder, la grandeza y el placer de la existencia. Es la dualidad que se planteaba en los dos dioses griegos, el apolíneo y el dionisiaco.

Apolo, dios de la lógica y la razón, tiene por inverso a Dionisio y su ideal del placer y la desmesura. La moral occidental ha intentado crear hombres apolíneos; sin embargo su superhombre debería de representar una síntesis de los dos en la que el carácter que prime sea el de Dionisio. Por lo tanto en su nueva figura, Nietzsche abandona la serenidad, la medida y el racionalismo por lo impulsivo, lo desbordante y lo erótico. Así la filosofía occidental, encabezada por Platón y Aristóteles reprimió los planteamientos dionisiacos para ofrecer una visión del mundo apolínea. Con la negación de estos ideales se niega el principio de individuación, expresado en el platonismo por la idea de uno y sustituida en el cristianismo por la idea de Dios.

Aunque Nietzsche negó siempre que ningún superhombre haya existido, sí que citó a algunas personalidades que pueden servir de inspiración: Sócrates, Julio César, Jesucristo, Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, Shakespeare, Goethe y Napoleón. En este sentido la figura de Cristo es respetada, la rebelión va contra las formas históricas y culturales en las que el cristianismo se encarnó.

Una de las críticas más acusadas a las que se han sometido a los héroes del tebeo de aventura español es su carácter de superhombre fascista. En su nuevo modelo de hombre, el filósofo alemán propone características como el ansia de vivir, el culto a las pasiones, la victoria y el éxito. Las virtudes que ama son la fuerza física, el poder, la rebeldía del fuerte y del poderoso. Es el superhombre que está por encima del bien y del mal, es el máximo exponente del ser humano que niega la existencia de Dios. Es fiel a lo terreno y deja de lado elucubraciones espirituales. Intenta ser señor y no esclavo. Sin embargo el héroe del periodo analizado es eminentemente cristiano. Tiene más de apolíneo que de dionisiaco. Representa la dureza de los antiguos caballeros de las órdenes medievales; su vida, ha sido marcada por un destino que él tiene que cumplir y deja de lado los placeres que le puedan proporcionar, por ejemplo, una vida en común o en matrimonio con la heroína. Se sacrifica por las personas que le rodean o incluso por las que no conoce porque cuenta con la base del cristianismo en su origen y en su educación. El adalid del tebeo de aventuras sí que encuentra en la victoria un fin, pero su gloria no es personal sino que se debe al triunfo del bien sobre la maldad.

Si la premisa de Nietzsche es cierta con la muerte de Dios, ¿Qué ocurre cuando ya no existe un Salvador en el que creer? Pues que determinados valores tienden a desaparecer y con este acto, se acaba a su vez con la figura del héroe. Con el fallecimiento de Dios no sólo carecen de sentido las virtudes cristianas, sino también la objetividad, la universalidad y la lógica de los principios éticos. Hoy en día la sociedad ya no cree en ídolos ni en nadie que represente unos conceptos como el liderazgo, que sí hacían los héroes de las viñetas. Además al morir el ídolo, a la vez que la religión, ya no hay como transmitir algunos valores pero tampoco se puede representar el mal puesto que este siempre ha sido el contrario del bien. Desaparece la dualidad y se confunden villanos con héroes y en el adalid se mezclan ideales que históricamente han pertenecido al malvado.

De la misma manera que actualmente no hay espacio para el héroe, tampoco el infierno se encarna en otra dimensión. El arte tradicional ha representado el averno como algo que se encuentra en otro mundo. Puede que su iconografía fuera realista pero siempre ha hecho referencia a que su ubicación no está en la tierra<sup>166</sup>. Para la Biblia el infierno se traduce por una esfera de sufrimiento. Lucas lo define como un lugar de tormentos<sup>167</sup>, Mateo como un horno de fuego en el que cuando llegue el día del Juicio Final, vendrán ángeles y apartarán a los malos de entre los justos para arrojarlos a él<sup>168</sup>; en los libros del Apocalipsis se lo denomina como un lago de fuego y azufre en el que habitan la bestia y el falso profeta y donde los hombres serán atormentados día y noche por los siglos de los siglos y en el que no encontrará reposo<sup>169</sup>. Su Santidad Juan Pablo II dijo que todas estas imágenes de las Sagradas Escrituras debían de ser interpretadas. Y que

*“Ellas indican la completa frustración y vacuidad de una vida sin Dios. El infierno indica más que un lugar, la situación en la que llega a encontrarse quien libremente y definitivamente se aleja de Dios, fuente de vida y de alegría. (...) La «condenación» consiste precisamente en que el hombre se aleja definitivamente de Dios, por elección libre y confirmada con la muerte, que sella para siempre esa opción”.*<sup>170</sup>

La traducción artística del averno ha pasado por muchas representaciones icónicas. El Románico gustó de rellenar las portadas de sus templos con escenas del Juicio Final. En Languedoc, Francia, se encuentra la entrada occidental de *La iglesia de Sainte-Foy de Conques*. En ella aparece un nutrido grupo de esculturas que describen el tránsito de la tierra al averno, como el rito del pesaje de las almas donde San Miguel sostiene la balanza mientras que Leviatán, a la espera del resultado, se va tragando a los primeros condenados. A finales del siglo XV, El Bosco pintó su peculiar mundo de las tinieblas y el cielo en su óleo sobre tabla del *El jardín de las Delicias*. En la obra se desarrolla la historia del mundo desde su creación, tríptico cerrado, hasta el infierno. Es un resumen de cómo ha ido evolucionando el pecado. Abierto, la tablilla sumerge al espectador en una visión del paraíso con las figuras de Adán y Eva en el lado izquierdo; mientras que la parte central la dedica el autor para mostrar la tierra, y el panel derecho lo destina para el abismo. Dividido en tres alturas explica las condenas de fuego y torturas a las que está destinado el pecador. El nivel superior aparece dominado por los incendios y los fuegos. El central está repleto de imágenes oníricas y criaturas fantásticas dominadas por el *hombre-árbol*. El más bajo de los tres niveles está dedicado a representar la pereza, la gula y la lujuria; en él los utensilios musicales se transforman en instrumentos que torturan a los condenados al fuego eterno.

<sup>166</sup> Extraído de conversaciones con don Santiago Sánchez González

<sup>167</sup> Lucas 16:23

<sup>168</sup> Mateo 13:42; Mateo 13:49-50

<sup>169</sup> Apocalipsis 20:10; Apocalipsis 14:9-11

<sup>170</sup> Su Santidad el Papa Juan Pablo II (Miércoles 28 de julio de 1999). «Audiencia de Juan Pablo II: El infierno como rechazo definitivo de Dios. (Disponible en web: [http://www.vatican.va/holy\\_father/john\\_paul\\_ii/audiences/1999/documents/hf\\_jp-ii\\_aud\\_28071999\\_sp.html#top](http://www.vatican.va/holy_father/john_paul_ii/audiences/1999/documents/hf_jp-ii_aud_28071999_sp.html#top)) Consultado el 20/03/2010



Durante el Renacimiento Miguel Ángel expuso la misma idea sobre el último día en la *Capilla Sixtina*. Su estilo único mostró a los pecadores obligados a subir a la barca de Caronte y a los condenados arrojados por los ángeles a las Tinieblas, mientras que los elegidos ascendían hacia el Paraíso. En su gran obra la maldad femenina se encuentra en la que tal vez sea una de las representaciones más famosas del demonio femenino: Lilith la mujer serpiente. Incluso el escultor francés Rodin expresó su idea del averno en el conjunto escultórico de *Las puertas del infierno*. A partir de una iconografía basada en *La divina comedia* de Dante Alighieri, y sus personajes – el propio Dante, que personifica al hombre, Beatriz, su amada, que encarna a la fe, y Virgilio, el autor de *La Eneida*, que representa a la razón – este grupo escultural inacabado traduce con las poses convulsas de los cuerpos, la desesperación y el dolor de los penados a las tinieblas que aparecen en la primera parte de la comedia. Con el siglo XX y sus guerras a escala mundial, se produce la secularización social que por supuesto también se ha manifestado en las artes plásticas. Las tinieblas se representan en este orbe y de ahí que buena parte del arte hayan producidos autores como Francis Bacon y su reflejo del belicismo, la capacidad del ser humano por ser violento y la inclinación de su naturaleza por lo perverso. A partir de la figura humana situada en un espacio cerrado, Bacon trató de reflejar la angustia de su tiempo llevando al eterno averno a un plano físico y no imaginario.

Con el abandono de Dios la división entre los conceptos del mal y del bien tiende a desaparecer. Sin embargo el tándem héroe - villano, sean cuales sean, sí que refuerza la diferencia del desdoblamiento de estos conceptos. Al estar caracterizados como personajes tan estereotipados, su reconocimiento era inmediato por el destinatario y así cumplían la misión de mostrar la eterna dualidad. El lector de la trama exploraba a sus héroes y a la vez a los antagonistas a partir de sus cualidades íntegras representadas en las físicas y se le mostraban los comportamientos que no se habían de seguir. Era la moral ejemplarizante del héroe enfrentada a la actuación del malvado, que, en muchas ocasiones, no tenía motivos para explicar su propia maldad ni la justificación de sus actos. Con estos modelos se cumplía con los condicionamientos tradicionales religiosos de diferentes fes, corrientes filosóficas o pensamientos. Cada una representaba la oposición de la maldad y de lo conveniente.

Históricamente, la diferencia entre una noción y otra en el mundo Occidental comienza con el pensamiento heleno. Para Platón el bien era la idea suprema mientras que el mal estaba representado por su oponente, la ignorancia. Por eso muchos héroes intentan defender al oprimido desenmascarando al malvado cuando utiliza el engaño para intentar obtener sus logros. Platón defendía que el hombre era plenamente feliz cuando alcanzaba la sabiduría; su pleno desarrollo, se producía cuando su alma crecía a partir del conocimiento. A su vez esta idea le acercaba a la existencia de una divinidad ya que ésta, en su eterna perfección, crea cosas a su imagen y semejanza. El ser humano al contemplar los elementos perfectos se arrima cada vez más al conocimiento divino.

En este sentido, la idea de la gnosis se refleja en los personajes mayores. La vejez está vista como una fuente de juicio y sapiencia. De la misma manera que tradicionalmente se ha representado la figura de Dios como un hombre adulto, en la mayoría de los casos de los tebeos analizados, se muestra la madurez como la equivalencia del discernimiento. El largo paso de los años ha ido creando en el hombre un mundo repleto de experiencias de las que se aprende. Por eso, en los pueblos antiguos, el jefe viene a estar representado por el más sabio de la tribu, el hombre más mayor. El filósofo griego creía que el hombre tenía una naturaleza dualista; por una

parte el ser humano tiene una condición corporal, aquella que pertenece al mundo sensible y al terrenal y por otra parte, cuenta con su alma que se aloja en el mundo de las ideas. El espíritu no pertenece al cuerpo y por eso Platón creía en la reencarnación. En los mitos del *Fedón*, del *Gorgias* y de la *República*, Platón propone en boca de su mentor Sócrates, esta teoría al plantear que esta vida es la oportunidad de prepararse para la inmortalidad, ya que el alma es eterna y podrá vivir en el más allá de acuerdo a como haya sido su conducta en este mundo.

El filósofo ateniense creía que el hombre era preferentemente un ser social. Así, en su sociedad perfecta, la justicia sería el elemento fundamental. La ecuanimidad sólo se conseguiría a partir de la armonía entre las clases. El creador de la Academia propuso que toda sociedad debiera de tener una estructura tripartita. En ella distinguía a los artesanos o labradores, – que correspondían a la parte del *apetito* del aliento – los Guerreros o guardianes –aventureros, fuertes y valientes, formaban el *espíritu* del alma – y los Gobernantes o filósofos – aquellos que eran inteligentes y racionales, por lo que eran los más apropiados para tomar decisiones para la comunidad. Formaban la *razón* de la esencia –. Hay que tener en cuenta que Platón era hijo de la aristocracia ateniense, nieto del último rey de Atenas, Codro, y que en su juventud luchó en las Guerras del Peloponeso. Con esta tesis, Platón rechazaba la democracia ateniense y decía que la razón y la sabiduría o *episteme* eran las que debían de gobernar ya que representaban el verdadero bien.

En sus escritos, recopilados en forma de diálogos en *La República*, señala las cuatro virtudes más importantes del hombre: la sabiduría, el coraje o la fortaleza de ánimo, la templanza y la justicia. La primera corresponde a lo racional del espíritu, el coraje es la vehemencia, la templanza es el equilibrio entre la razón y la pasión, y la justicia es la armonía del alma. Platón otorgaba mucha importancia a la educación de los guerreros ya que después deberían ser la defensa del Estado, de la misma manera que se la concedía a la obligación moral de ejercer la igualdad. En este sentido los héroes al ser muchas veces soldados o combatientes, defienden el bien y recogen en su persona las virtudes que según Platón deberían de tener el hombre: el conocimiento, la armonía y moderación, la intrepidez y la ecuanimidad en sus actos. La idea de lo justo se recrea en su figura mientras que, sus oponentes están claramente diferenciados por su maldad, en algunos casos por su ignorancia y, en la mayoría de las ocasiones, por la crueldad de sus actuaciones.

A partir de Platón muchos filósofos y posteriormente religiosos han otorgado a la eterna dualidad diferentes acepciones. Para Aristóteles, dejando la metafísica *platoniana* y siendo más subjetivista, una acción buena es aquella que lleva al hombre a lograr su fin, por lo tanto, toda acción que se oponga a ello sería mala. Aristóteles delinea un sistema de preferencias que parece orientarse por el carácter de perfección que objetivamente poseen los bienes. En *La Ética a Nicómaco* comienza afirmando que toda acción humana se realiza en vistas a un fin y la consumación de la acción es lo conveniente que se busca. El fin, por lo tanto, se identifica con el bien.

De forma análoga, Plotino encuentra en lo bueno la primera Hipóstasis, o Trinidad, es decir el origen de la realidad y lo considera como causa del ser y de la ciencia a la vez y en general, de todo lo que *es y vale*. Estas nociones fueron corrientes en la filosofía medieval o Escolástica, que, según el ejemplo neoplatónico, identificó al bien con Dios mismo, de manera que puede denominarse *bueno* solo aquello que de algún modo se asemeje a Dios. Para San Agustín – una de las figuras más emblemáticas del cristianismo y de la filosofía – el mal es la ausencia de su oponente; la maldad no es

una forma de ser, sino su privación; desde un punto de vista religioso, lo adecuado no es para él otra cosa más que la voluntad de Dios. Pero desde una visión filosófica dice que el bien representa lo eterno, que, al igual que ocurría con los platónicos, también constituyen el fundamento del conocimiento y la sabiduría. Dios es eterno y su orden también lo es. El hombre es bueno y el conocimiento es verdadero, con tal que se orienten conforme a este mandato eterno.

Santo Tomás de Aquino se empapaba de las doctrinas aristotélicas y de su concepción de las causas finales por lo que opinaba que el hombre tiende con sus actos hacia un fin y que éste ha de ser bueno. Aristóteles creía que la consecución de ese final era la felicidad pero aquella que se identificaba con la posesión de conocimientos elevados; Santo Tomás, uniendo cristianismo y filosofía, creía que el bienestar es la contemplación de Dios. Con respecto a la existencia del mal, exponía que al crear el Universo, el máximo hacedor no deseó los males que contiene, porque no puede instaurar aquello que se opone a su bondad infinita. Por lo tanto es la falta del bien ya que si el ser humano tiene una naturaleza buena, su última voluntad es hacer necesariamente lo conveniente. Para el religioso existía la justicia porque el mal moral tiene que ser castigado y con ella se mantiene el orden del universo. El hombre como producto de la creación cuenta con la libertad de elegir, una virtud para Santo Tomás, que hace que el mortal se asemeje más a Dios. Por supuesto el ser supremo no quiso crear el pecado, pero lo permitió y le dio a la persona la capacidad de elegir, de tal manera que si se acercaba a él con sus actos, perfeccionaba el Universo.

Sea como fuese, la eterna dicotomía entre en uno y otro aspecto, la dualidad de los dos valores está representada en el mundo del héroe de aventuras del tebeo español al detenerse, aunque sea de una manera simplista y sin pretensiones filosóficas, en la división de estos dos elementos. Los héroes imponen el orden e intentan restablecerlo. Pese a que lo hagan de una manera fácil y creíble para el público al que iban dirigidos, al diferenciar ambos aspectos de la humanidad, remarcen en su esencia los diferentes conceptos.

El final del siglo XIX y las primeras décadas del XX, estuvieron marcados por el nacimiento de los movimientos obreros y sindicales, por el anarquismo y la lucha social. Con estas corrientes se llegó al fallecimiento de los ideales cristianos, circunstancias que llevaron en el caso español, al conflicto bélico. El héroe, como constante universal, siempre ha tenido una doctrina tácita. La época y el contexto histórico influyen en su concepción. Todo régimen político lleva sobrentendido un modelo determinado, un concepto de hombre y una visión del mundo. En este sentido si la ideología preponderante durante los años cuarenta y cincuenta era una política dominante, el patrón a seguir y el comportamiento eran, por lo tanto, autoritarios. Por norma general el héroe se sustenta en un modelo que representa el liderazgo, que, a su vez, no carece de violencia, sobre todo en los años más cercanos al conflicto bélico. Al ser guerreros actúan como cabecillas de su grupo pero también asocian en su personalidad otras virtudes de las que eran portadores como el sacrificio, o la honradez, que hoy en día no están reflejados en ningún mito o que, si lo están, se encuentran diluidos y su percepción no está tan marcada como lo estaba en la época. Ya hemos visto algunos iconos populares y la ausencia de sus virtudes. También como se ha deteriorado la sociedad respecto a conceptos como la amistad, la tolerancia, la entrega y sacrificio, el compañerismo, la justicia, la igualdad o el respeto. La existencia del héroe hoy en día, es, mucho más individualista llegando incluso, a ser menospreciada por parte de la

sociedad que considera de retrógrados muchos de estos valores; no sólo han cambiado sino que no se han sido sustituidos por unos nuevos.

Expusimos que las características generales del nuevo patrón ficticio surgido tras la Guerra Civil se centraban en dos aspectos: el liderazgo y la violencia. Y que además el prototipo de héroe nacional incluía a la religión como su elemento sustentador. El ídolo explicaba su comportamiento de jefe que utiliza la venganza como arma para obtener sus proyectos y que, al mismo tiempo, sus hechos estaban explicados a partir de sus creencias, las que el Régimen franquista había impuesto, es decir la religión católica. Como paladín era un ejemplo a seguir, un modelo en el que se perpetuaban los valores morales más positivos que pudiera alcanzar un hombre.

De entre sus críticas hemos analizado la que le une a los conceptos asociados al fascismo del superhombre de Nietzsche. Pero hay que sumarle más elementos. La primera es que la detracción a su carácter fascista se debe también a que están asociados al nacimiento de un entorno histórico como es el final de la Guerra Civil. Fue en estos años cuando alcanzaron el éxito, en un periodo contiguo a la implantación de un régimen político dictatorial, por lo que se le presupone que la doctrina predominante tras el conflicto debía de imponerse. Por otra parte, se buscaba a partir de la identificación del héroe con el niño o joven lector, una alienación con ellos. Además se suponía que en estos titanes estaban cargados de toda una ideología implícita a la que el receptor debía de responder.

Hay que recordar que un producto no tendría éxito si no encuentra un público afín al que ir destinado. Es decir si no se crea un público fiel al que le guste el personaje y se sienta identificado con él no iba a funcionar. Los hábitos de conducta de la sociedad española eran esos, les gustaban estos héroes aparte de ser de los medios masivos más económicos que había en el momento y con los que se podía disfrutar. Fue precisamente, con la evolución de la sociedad en la década de los sesenta, cuando comienza el uso más generalizado de otro medio de masas, la televisión, que en cierta manera fue desplazando al protagonista del tebeo, aunque todavía en esos años las historietas tuvieron un éxito más que aceptable.

Otro punto es que se usaron estos canales de comunicación de masas como conductos para vincular a una tendencia política, al público al que iban dirigidos. La importancia de la propaganda en este tipo de vías de información a lo largo de los años está claramente atestiguada. Ya hemos analizado como el uso de la propaganda no fue exclusivo de este periodo histórico.

Cierto es que la política dictatorial del general Franco pronto se encargó de transmitir sus ideales utilizando los medios más populares de información al igual que con el uso de grandes obras arquitectónicas. Como bien recordaba Alexander Cirici<sup>171</sup> una de las características principales del Ejecutivo del momento fue el imperialismo. Este concepto de poder se vio plasmado en las grandes construcciones y en la escultura. Sólo hay que mencionar la monumental obra que supone *El valle de los Caídos*, la obra que preside San Lorenzo del Escorial y que se sitúa en plena sierra de Madrid, en el valle de Cuelgamuros, a 9 km de donde Felipe II fue enterrado. Al igual que su predecesor en el gobierno, Franco quiso sellar su pacto con el poder descansando eternamente en el interior de la basílica. Junto a él y a el ideólogo José Antonio Primo de Rivera están inhumados 33.872 combatientes de ambos bandos del conflicto. De

---

<sup>171</sup> Alexander Cirici, *La estética del franquismo*. Gustavo Gili, Barcelona 1977. P. 16 y ss.

hecho y según reza en el Decreto del 1 de abril de 1940 se decreta que se alce la construcción para *perpetuar la memoria de los caídos de nuestra gloriosa Cruzada (...) los heroicos sacrificios que la Victoria encierra y la trascendencia que ha tenido para el futuro de España esta epopeya*.

Pero el concepto de imperialismo no es un mérito que se le tenga que atribuir al gobierno franquista ya que muchas culturas han tenido esta idea de grandiosidad para reflejar sus triunfos: desde el Imperio romano hasta las grandes obras del despotismo ilustrado del siglo XVIII. Sólo hay que echar un vistazo a las grandes pirámides egipcias de la necrópolis de Giza, al Ara Pacis edificio consagrado en el Campo de Marte en honor de los triunfos cosechados por Augusto en Hispania y la Galia, o a la Mezquita de Solimán el Magnífico, donde descansan el sultán y su esposa Roxelana. La lista sería larga y se saldría de este trabajo. Sólo recordar que todas las culturas han dejado una huella de monumentalidad en sus edificios, ya fueran religiosos, funerarios o civiles.

Pero la idea de intento de dominación no se encuentra sólo en este momento político español determinado. Como dice Rodríguez Adrados el imperialismo resurgió cuando Mussolini conquistaba Etiopía y cuando Stalin hacía lo mismo con una parte de Finlandia. Y este concepto es el que hizo

*“Que, tras la guerra, la Unión Soviética se quedara con el poder en toda la Europa Occidental, convertida en una serie de estados vasallos comunistas. (...) También en Japón, que conquistó Manchuria y lanzó luego la guerra contra China: en 1937 conquistó Pekín y Nankín. La división del mundo se ampliaba: junto a Alemania e Italia se colocó Japón. Y ahora la división no era sólo nacionalista: se doblaba con las ideologías. Y surgían olas de irracionalismo, que ofrecían la imagen de una verdad indiscutida, de un héroe carismático, de viejos arquetipos místicos. Lo que a su vez, una y otra vez, traía intolerancia y violencia, cierre mental. Es en medio de este clima cuando el aventurerismo e imperialismo alemanes e italianos culminaron”*<sup>172</sup>

Esta idea de hegemonía se intentó trasladar al héroe del tebeo como portavoz del protagonismo histórico de España y como contenedor de los valores de la civilización occidental. Relata el profesor catalán Alexander Cirici que en la *Revista Nacional de Educación* publicó, en 1941, Fray Justo Pérez de Urbel un texto sobre *Las Revistas Infantiles y su poder educador*. En ella se descubría que estas publicaciones podían ser un instrumento de manipulación de los niños hacia sus ideales. Así el fraile examinaba las revistas destinados a las jóvenes y deducía que, su contenido, si venía del extranjero, era inmundicia. Para formar a las nuevas generaciones se debía de partir del Espíritu del Movimiento salvador de la nación, que es el que se desprende de una *meditación de España, que ha meditado sobre sí misma ante un millón de cadáveres*. A los ojos de Pérez de Urbel, las revistas infantiles no se podían dejar a una iniciativa individual, sino que debían de gozar de una *situación oficial*. Este producto debía de proporcionar al niño una formación religiosa, patriótica, científica y humana; el héroe de una historieta debía de despertar sentimientos de moralidad. Todos sus actos tenían que servir a Dios y a la Patria. Por lo tanto se debían de suprimir los héroes de antes de la guerra, que eran bandoleros, piratas, asaltadores de convoyes, y en su lugar, debían de aparecer como

<sup>172</sup> Rodríguez Adrados, Francisco. Óp.cit. p. 556

figuras los *conquistadores de mundo, los colonizadores, héroes gigantes, reales, nuestros*.<sup>173</sup>

Si analizamos los héroes surgidos tras la contienda, a grandes rasgos, la mayoría de ellos se alejan de esa idea de grandes colonizadores. Como ya vimos se llevaron a cabo proyectos como el que hizo la editorial catalana Hispano Americana de publicar una selección de tono histórico que llamaron *Grandes Aventuras*. Bajo la firma de José María Torrent y el dibujo de J. G. Iranzo, se mostraban los acontecimientos históricos de personajes como Hernán Cortés, Colón o Pizarro, así como las adaptaciones literarias de Don Quijote de la Mancha. Curiosamente esta compañía también tenía los derechos de la versión del cómic norteamericano *Flash Gordon* en España. Sin embargo y, pese a las recomendaciones que hiciera Fray Justo Pérez de Urbel, los héroes se movían en ámbitos muy distintos. Como ya hemos analizado los subgéneros de aventuras mostraban a policías, sheriff, detectives, espadachines, vaqueros, capitanes, guerreros, soldados, *tarzanes*, comandantes de astronaves o simples ciudadanos que iban imponiendo el orden por el mundo. Eso sí, la figura de los malvados se revelaba como lo que se había intentado erradicar: piratas o asaltadores de caravanas por poner dos ejemplos.

Cirici hace referencia en su obra al alto número de publicaciones infantiles que se produjeron las décadas de los cuarenta y cincuenta convirtiéndose en el factor cultural y en la presencia artística más considerable de la vida en España.

*“Ninguna publicación literaria, ningún sistema de exposición de otra plástica, podría compararse (...) con la presencia universal de estos productos que, con ello, pasan a ser objetivamente la representación más importante de la cultura de hecho. (...) En 1951 se publicaron 141 revistas infantiles españolas, por la acción de 37 editoriales. (...) La mayoría de estas publicaciones eran pasto de la población de mayor de edad y (...) en amplias capas populares constituían la única lectura”*.<sup>174</sup>

Hasta aquí estamos de acuerdo con las palabras del escritor catalán. La expansión de estas obras, tanto en número como en personajes fue inmensa. Su repercusión como producto popular también lo fue llegando a amplias clases sociales. Sin embargo continúa el autor manifestando que:

*“Las publicaciones llamadas infantiles, (...) ilustrados para el consumo de masas, fueron reconcebidas como instrumentos de propaganda, de acuerdo con ideas semejantes a las de Fray Justo Pérez de Urgel”*.

Aquí no estamos de acuerdo con estas declaraciones. Si es cierto que hubo influencia en revistas confesionales como *Zas!* que al precio de una peseta publicó la editorial Acción Católica en 1945. Esta era una colección de 20 números encorsetada en el género de humor y destinada a un público bastante infantil. También, pero al final de los cincuenta, apareció la revista *Aguiluchos* de contenido confesional que incluyó historietas aunque no fue propiamente un tebeo. La colección llegó a alcanzar 499 números ordinarios y estuvo dirigida por la editorial española Misioneros Colombianos. Por supuesto que hubo aventuras creadas por el propio movimiento nacional como la propia *Flechas y Pelayos* que publicó 536 números y 11 extras. También la revista *Maravillas* editada por la Junta Nacional de Prensa y Propaganda de Falange Española y

<sup>173</sup> Óp. Cit. P. 158. Las cursivas son del autor.

<sup>174</sup> Óp. Cit. P. 160

de las JONS, se enmarcaba en el mismo estilo de humor, aventuras y fantasía con las mismas dosis ideológicas que *Flechas y Pelayos*. Se publicaron 700 números. Como vemos el número de tiradas fue importante y durante años mantuvieron su hueco en el mercado español. Sin embargo comparándolo con los héroes nacidos de los cuadernos de aventuras que se editaban en las editoriales privadas, las cifras parecen ridículas. Recordemos que colecciones como *Roberto Alcázar y Pedrín* llegaron 1.219 números o que los chicos de *Aventuras del F.B.I.* alcanzaron los 252 números. Y precisamente éstas no reflejaban las palabras que Fray Justo Pérez de Urbel deseara que hubiera en sus protagonistas.

Lo que sí es verdad es que los cuadernos de aventuras que relatan hazañas de guerreros ceñidos en el Medievo tuvieron como influencia a personajes que representaban la hegemonía española, como los héroes de la Reconquista del estilo de Don Pelayo, adalid de la Fe y de la Hispanidad. Pero también heredaron de los cómics americanos y sus superhéroes sus atributos físicos, la musculatura, la valentía y la virilidad. La honestidad, la nobleza, la generosidad, el amor a Dios y a su patria, la fuerza, el valor, el arrojo, el amor al prójimo y la caballerosidad son valores que estos héroes llevaban implícitos en sus actos. Y es que, como ya hemos comentado, el tebeo de ambientación histórica se convierte en el medio perfecto para mostrar estas percepciones, a través del ideal social del caballero andante.

Los hombres protagonistas debían de dar una imagen de hombres austeros, que se sacrificaran por sus familiares, amigos o por conseguir una meta. En este sentido Cirici plantea que en el franquismo se formó un ideal *del hombre perfecto, del caballero perfecto, el monje-soldado*, mientras que el papel de la mujer era el de tradicional *madre de familia hogareña, virtuosa y modesta, sometida al marido e imitando el gran modelo que es la Virgen. Fruto de esta concepción, no aparecen en el arte los desnudos y en la vida real la visión del cuerpo de la mujer es vetada tanto en el teatro como en el cine y en las artes gráficas.*<sup>175</sup>

Como bien describió José María Gironella en su trilogía sobre España: “*En los centros de derechas se repartieron unas octavillas especiales, diciendo que “cada español debía ser mitad monje, mitad soldado”*”<sup>176</sup>. Tal vez sí que sea este un eco que algunos de los héroes de los cuadernos de aventuras mantuvieron, sobre todo aquellos que se enmarcaban en la Edad Media. El ideal del caballero andante hacía que se relatasen las aventuras de hombres que, solos o en compañía de su escudero, buscaran sus aventuras por todo el territorio conocido. Además hubo muchas órdenes religiosas y militares que aparecieron en las Cruzadas formadas por caballeros que se comprometían a votos monásticos, como la orden templaria o la hospitalaria. Los caballeros andantes, a veces, podían ser miembros de una de ellas y ya fuera por orden de su señor o por obligación moral, viajaba grandes distancias, mientras que perseguían su objetivo, resolvían entuertos e injusticias y protegían a los más desfavorecidos. Estos héroes tenían un gran sentido del sacrificio y siempre hacían lo que fuese por intentar instaurar el bien.

---

<sup>175</sup> Óp. Cit. P. 20 y ss.

<sup>176</sup> El escritor catalán hace referencia a las palabras de José Antonio Primo de Rivera sobre la idea del hombre como mitad monje, mitad soldado. Gironella, José María, *Los cipreses creen en Dios*, 3ª edición, Planeta, Barcelona, 2005, pp. 543

En cuanto a la mujer es cierto que se reflejaba a rasgos generales como una fémmina que tiene que ver mucho con los valores tradicionales cristianos. Su cometido era el de madre sustentadora, de ejemplo de mujer-Virgen, pero a la vez también se permitía la existencia de aquellas mujeres guerreras, que toman la iniciativa por su propia mano y que compartían aventuras con sus compañeros de viñetas. Hembras arriesgadas, que luchan y que tienen profesiones de las que hoy en día no nos extrañaríamos pero sí, en cierta manera, nos chocaría en la época analizada. Pero esta idea de fémmina perfecta, esposa fiel y creadora de la familia no ocultaba el papel patriarcal de la sociedad. En muchos aspectos la mujer franquista estaba sometida a su consorte. Una dama estaba supeditada a su marido y así no podía hacer determinadas acciones sin su permiso como abrir una cuenta corriente o trabajar, tampoco, si estaba casada, podía ausentarse del hogar o viajar sola sin la autorización de su esposo. Su papel primordial era el de tener hijos y cuidarlos a ellos y a su marido, además de ser una madre abnegada, comprensiva y fiel. La paciencia y la sumisión también debían de ser parte de sus valores morales. En los cuadernos de aventuras es cierto que hay muchos personajes pero la mayoría de ellos son masculinos. Las mujeres tienen una importancia vital en la historia como semilla y columna de la familia, pero su libertad e individualidad estaba sometida al hombre. Aunque sí que se le concede libertades como que viaje en globo por el mundo entero corriendo peripecias con su futuro pareja y sus acompañantes, caso de Sigrid de la serie de *El Capitán Trueno*, muchas veces se cae en el tópico de que tenga que quedarse en su casa esperando a que él corra sus aventuras mientras que ella le espera pacientemente cuidando de la estirpe o del hogar. Responsabilidades muy importantes para sostener la sociedad pero que, por norma general, las alejaba de todo exotismo cediéndoles a ellos el protagonismo y abandonándolas a ellas en una labor vital pero a veces menos reconocida. Por su puesto tampoco, como ya habíamos comentado, se le ocurrirá ser infiel a su amado pese a que se crucen en su camino multitud de hombres de todas las fisonomías, razas y edades.

En la posguerra, España vista desde el exterior, está considerada como un país con un gobierno ilegal por ser una dictadura, por lo que en su aislamiento internacional indaga de sus propias arcas el recuerdo de grandes mitos como el Cid para buscar un carácter que reflejen sus héroes luchadores. Al pensamiento franquista le gustan las grandes figuras que recuerden a una España única cuando ésta era la gran potencia transoceánica donde en nuestro imperio no se ponía el sol. En esta época encuentra un marco perfecto no sólo para justificar su legalidad de gobierno, sino para mostrar al español medio, hijo de grandes mitos, que era capaz de luchar cuerpo a cuerpo con árabes y otras razas, incluso mezclando a las culturas y pueblos, pues muchas veces no se correspondían como tales sino que simplemente eran todos iguales a los ojos del español, inculto en este aspecto, que acababa de luchar contra sus propios hermanos y vecinos y necesitaba otro enemigo, otro villano a quien clavar sus odios y a quien temer.

El nuevo régimen aspiraba a enlazar con los siglos XVI y XVII, cuando España había desempeñado un papel crucial en la historia sobre todo a nivel del pensamiento, del arte y de la literatura. Esta visión del siglo de Oro español y del apogeo de nuestra cultura fue desvalorizada tras el desastre de Cuba de 1898, que planteó a estos siglos como oscuros y atrasados. Para el nuevo Ejecutivo había que darle una nueva visión a estos años comprendidos entre la publicación de la *Gramática castellana* de Nebrija en 1492 y el fallecimiento de Calderón en 1681. El modelo de reinado de los Reyes Católicos, había sido un *momento sublime y perfecto*, pues no sólo había forjado un imperio sino también una gran cultura hispana. A ello se unía la religión católica que



había sido el crisol de nacionalidad española y, en donde en sus misterios y en sus dogmas, se habían inspirado los siglos más gloriosos de nuestra historia.

*“Cundió por entonces otra consigna nebulosa parecida a la “unidad de destino en lo universal” (...) Por el imperio hacia Dios. Quizá aludía a la tradición evangelizadora del antiguo imperio español”*<sup>177</sup>.

De hecho la contienda civil se consideró como una Cruzada y el españolismo se buscó en esta etapa histórica como referente básico en el que apoyarse. En una conferencia en la Facultad de Ciencias de Zaragoza en 1961, el abad del Valle de los Caídos, fray Justo Pérez de Urbel, disertaba sobre: *la guerra como Cruzada religiosa*. Urgel exponía porqué el uso de éste término había sido bien empleada para designar la Guerra de Liberación Española ya que con ese nombre *se quiso significar uno de los rasgos característicos de aquella lucha: su carácter religioso*.<sup>178</sup> No es de extrañar que este clérigo catalogase a la contienda civil de Cruzada. Urgel aparte de benedictino y catedrático de la Universidad de Madrid, fue primer Abad del Monasterio de la Santa Cruz del Valle de los Caídos, Consejero Nacional del Movimiento, procurador en Cortes y destacado investigador de la Edad Media castellana.

La separación temporal y espacial ayudó a crear el ambiente donde el héroe desarrollaría sus actos. Habíamos comentado como este factor de distanciamiento había sido criticado por muchos autores ya que, según reprochaban, este alejamiento temporal funcionaba porque era el que más convenía a los fines políticos. Para Antonio Martín, el elemento de abandono espaciotemporal del héroe sirve a visiones triunfalistas de la historia:

*“en la que, dividido el mundo en buenos y malos, corresponde siempre a los españoles el papel de héroes, de manera que ante los ojos del niño lector se despliega un abanico de hazañas extraordinarias, desarrolladas en grandes decorados de cartón-piedra, con los que se intentaba hacer buena la consigna de las juventudes falangistas”*<sup>179</sup>.

Sí que es cierto que el Régimen buscaba en las grandes hazañas nacionales colocar a sus héroes, pero, como ya habíamos comentado, la separación de ambientes y épocas fomentaba el desarrollo de la aventura y sus subgéneros. Hay determinadas ciclos históricos en los que se presuponen que pueden ocurrir más hazañas que en años actuales, hecho al que, como vimos, había que sumarle la influencia de los héroes del cómic norteamericanos.

El romanticismo de los acontecimientos busca universos legendarios, exotismos de lugares que se encuentran más allá del día a día y que trasladan al lector a un mundo mágico donde encontrar la satisfacción y la fruición de la lectura. Las novelas de Alejandro Dumas o Daniel Dafoe son claros ejemplos de donde encontrar este tipo de situaciones. Incluso uno de los mejores guionistas españoles en el ámbito del cómic, Víctor Mora, afirmó que los hechos históricos sólo deben ser usados como telón de fondo para la aventura individual, que es lo que verdaderamente engancha al lector<sup>180</sup>.

<sup>177</sup> Moa, Pío. Óp. Cit. P. 110. Las palabras entre comillas son del autor

<sup>178</sup> *La Vanguardia*. 12/02/1961. P. 6

<sup>179</sup> Martín, Antonio. *Historia del cómic español, 1875-1939*. Gustavo Gili, Barcelona, 1978. P. 218

<sup>180</sup> *La historia como telón de fondo* de Víctor Mora en *Cómics clásicos y modernos*. P. 147. El País. 1987

El generar una doctrina como podía ser la falangista en un niño o joven lector, estaría más bien hecha a partir de intentos de héroes de tebeos de naturaleza ideológica. Sin embargo Vázquez de Parga exponía en 1980 que existió un *adoctrinamiento subyacente* en estos héroes comerciales que a partir de atractivas historias aventureras se difundía consciente o inconscientemente las ideas políticas.

*“Del comic editado por el sistema se pasa así al comic alentado por el sistema. (...) El comic potenciado por el sistema radica en la exaltación de los valores hispánicos como idea fundamental del nacionalcatolicismo. La historia, la raza y la religión son (estos) valores”*<sup>181</sup>

Desde aquí creemos que en los productos comerciales, como es el héroe de los tebeos de aventuras, el sello político dejaba bastante que desear. Sus autores en muchos casos procedían del bando opuesto al del Gobierno de Franco, como por ejemplo Mora que siempre se ha declarado como un ferviente republicano, o Manuel Gago, hijo de un ex comandante de la República que estuvo preso en Albacete, cumpliendo condena por motivos políticos. No todos los autores debían de compartir unas ideas u otras ya que en España existían y existirá diversidad de opiniones que es justo lo que provoca la existencia del tipo de poder más ecuánime: la democracia. Tras el conflicto del 36-39 se originaron muchos encarcelamientos y muertes por motivos políticos pero también se produjo la vuelta de la mayoría de los exiliados, más de 300.000 a pesar del temor a los castigos. Habría que esperar a que tuviera título oficial la reinserción a la promulgación del *Decreto-ley de 30 de julio de 1976, sobre amnistía* que tuvo por misión promover la reconciliación de todos los miembros de la Nación, que culminaba así las diversas medidas legislativas que ya, a partir de la década de los cuarenta, habían tendido a superar las diferencias entre los españoles. Con su publicación se prescribían las responsabilidades penales por hechos anteriores al 1 de abril de 1939 y se reintegraban los derechos pasivos a los militares sancionados después de la contienda. Pero antes de este anuncio oficial la vida había seguido y muchos militares y combatientes de ambos bandos volvieron a trabajar y a sacar al país a flote. En el ámbito de la cultura volvieron pensadores como Ortega y Gasset u hombres polifacéticos como Gregorio Marañón.

Eso sí, no negamos el componente religioso tan habitual de las producciones españolas comerciales a las que se refiere Parga, pero partimos de la base de que España acaba de terminar una guerra en la que uno de los principales motivos fue la supervivencia de sus creencias. España fue, es y será, una nación religiosa y su herencia no se puede negar ni abandonar. De hecho durante la contienda el catolicismo había sufrido una de las persecuciones más cruentas: miles de clérigos y monjas fueron asesinados al igual que muchísimos católicos. Con Franco aparecería la búsqueda de ese esplendor de la fe cristiana donde España pretendía ser el adalid y propagar esa fe a otros continentes,

*“el ardor religioso daría alas al resurgir nacional. El nuevo estado se declaró católico, tolerando el ejercicio privado de otras religiones. Especial atención recibió la enseñanza. Las leyes republicanas fueron abolidas, las órdenes religiosas autorizadas a dar clases, y los jesuitas, restituidos de sus bienes, recuperaron sus (...) centros (educativos). (...) volvió a las escuelas el crucifijo y el catecismo y se trató de desarrollar en niños y jóvenes cierto refinamiento moral religioso para formar “caballeros cristianos” prudentes, honrados y justos y mujeres virtuosas, responsables sobre todo del hogar y la educación de la prole”. (...) La*

---

<sup>181</sup> Parga. Óp. Cit. *Los cómics...* 1980. P. 74

*jerarquía eclesiástica orientó la censura cinematográfica y literaria, a las que daba suma importancia como freno a la inmoralidad*".<sup>182</sup>

Este héroe con tan fuertes connotaciones religiosas tiene, a veces, tintes de mesías que solventará problemas en pueblos o tribus alejados de las miserias de la España de la posguerra. Se traslada la epopeya de nuestros héroes a otros mundos lejanos porque en este no pueden actuar, ya que este está debilitado y roto. Las cartillas de racionamiento, los escombros, o la pobreza no aparecen en esos mundos paralelos con los que sueña el niño. En este sentido, el héroe es un hacedor que tendrá la función de instaurar en el mundo (la aldea o el pueblo) la sociedad perfecta. No sólo sus amigos, el trío que le acompaña le siguen, sino que muchos otros personajes encuentran en él el orden que se repone tras el caos. *El Capitán Trueno* lucha contra tiranos de tierras indómitas en una estructura que se repite en todas sus aventuras; *El Guerrero del Antifaz* vence a los enemigos de la gran España pero en la Edad Media, *Diego Valor* mantiene con su labor de policía el universo y el *Inspector Dan* da rienda suelta a sus pesquisas en los suburbios de Londres donde el enemigo llega a ser incluso el diablo.

En este aspecto todos estos héroes trasladan la tradición judeocristiana de la llegada del esperado<sup>183</sup> que vendrá a solucionar los problemas causados por el mal en este mundo. La idea de un mundo justo y feliz no fue impuesta por nuestros héroes sino que es común a muchas culturas. La espera de un ser que traiga el orden y apacigüe la realidad se produjo sobre todo en la Edad Media. En sí el mesianismo atiende a una ideología que relaciona una interpretación de la historia de una manera particular donde se espera la llegada de un mesías normalmente en la figura del héroe, que creará el establecimiento de un nuevo mundo utópico. A lo largo de la historia se ha dado sobre todo en el rito hebreo-cristiano, pero también se ha encontrado en otros contextos, especialmente en aquéllos donde existe una opresión social fuerte. Isaura de Queiroz recuerda que fue durante la Edad Media, cuando las creencias mesiánicas se propagaron por todas las clases sociales y que tras el Renacimiento fueron relegadas poco a poco hacia las clases inferiores, siendo estas las que más creían en la llegada de un mesías. De igual manera los estratos sociales más populares eran el principal consumidor de los tebeos de posguerra de aventuras. Para Queiroz los movimientos mesiánicos se producen en momentos de crisis, cuando existe una ruptura de equilibrio o cuando hay un cambio de las tendencias sociales. Así el mesianismo lucha contra esa crisis e intenta que todo vuelva a su orden establecido, a su configuración tradicional. El movimiento mesiánico aparece como una solución a una crisis súbita y profunda que ocurre en una sociedad tradicional.

Para el Judaísmo dos elementos religiosos adquirieron una importancia durante las épocas de opresión extranjera: el del advenimiento de un nuevo Paraíso, de un mundo perfecto y sin pecado como la idea de un Paraíso Terrenal y la llegada del Príncipe divino que había de instaurarlo. Para los nobles este Príncipe sería un guerrero que vendría a liberar a su pueblo al frente de un ejército, sería un rey terrestre pero inspirado por Dios. Así apareció la tradición cristiana en el Medievo de una espera mesiánica. Entonces era corriente creer que el mundo no duraría mucho y que el Juicio Final era inminente, que serviría de preludio de la instauración del Reino de Dios en la tierra y la

<sup>182</sup> Moa. Óp. Cit. Pp. 74 y ss.

<sup>183</sup> Este concepto del héroe como mesías lo ha desarrollado María Dolores Clemente Fernández. Véase Clemente Fernández. Óp. Cit. 2009.

reedición del Paraíso Terrenal. En esta época la imagen de Cristo fue una imagen guerrera, donde se esperaba que en su vuelta a la tierra liderara un ejército para combatir a los enemigos del cristianismo y que daría una recompensa a los oprimidos cristianos. Para Queiroz,

“Los tres temas que formaban la base de la creencia mesiánica medieval eran la idea del retorno inminente de Cristo, la del Cristo guerrero y la de la compensación divina ofrecida en la tierra a los oprimidos”.<sup>184</sup>

La autora encontró varios casos como el del Rey Balduino IX, el de Federico Barbarroja o el de Sebastián. En 1224 Balduino IX murió durante la cuarta cruzada que lideraba y con él arrastró a Flandes y a Henao bajo el dominio de Francia. El descontento se extendió entre su población y se formó la leyenda de que el soberano no había muerto sino que Dios le había mandado hacer una penitencia antes de volver para liberar a su pueblo. Un día un ermitaño de cabellos blancos apareció y se le confundió con el rey. Aclamado por todas las clases sociales, el falso Balduino se puso a la cabeza de las tropas para combatir a los franceses después de haber reorganizado el reino. Pero no fue afortunado en los combates y derrotado, acabó por huir abandonando a su pueblo. Con él se creó una esperanza ilusoria. El caso de Barbarroja se produjo durante el siglo XIII en plena crisis debido a la decadencia del Sacro Imperio Romano Germánico y a su desmembramiento en varios reinos independientes; Barbarroja, muerto en la cruzada que lideraba, se convirtió en la esperanza ilusoria de los que no querían que este imperio se despedazara. También se dijo de él que no estaba muerto sino que estaba escondido en una caverna haciendo penitencia para volver cuando Dios se lo ordenara, con su regreso el Sacro Imperio se volvería a unir y con ello todo su poderío. El caso lusitano es el de Sebastián. En 1530 en Portugal un zapatero llamado Bandarra escribió unas poesías que celebraban la venida de un príncipe que traería a su pueblo la felicidad y la gloria. Este sería el joven rey Don Sebastián que moriría a la edad de 16 años. La obra de Bandarra fue interpretada como una profecía sobre el regreso de este monarca tras su desaparición en la Batalla de Alcazarquivir en agosto de 1578. A veces la historia mesiánica pierde su fuerza y se convierte en cuento o quimera. Esto pasó con las leyendas mesiánicas en torno de un héroe nacional en la Eda Media que dieron lugar al imaginario colectivo.

La autora reconoce que estos movimientos eran de carácter político ya que tenían como único fin la reconquista de la soberanía pero que, alrededor de estos personajes nacionales se tiñó de fuertes cargas religiosas. *La leyenda de estos héroes son metamorfosis de la del Emperador de los últimos días*<sup>185</sup>. Tendríamos que incluir en esta lista de figuras nacionales la del Cid Campeador, que no sólo entronca con la literatura del cantar de gestas, de la que el tebeo de aventuras se hace eco, sino también con la idea de caballero y de héroe español. La utilización de personajes históricos nacionales simbolizaba los valores de un grupo. Tras situaciones de crisis, como bien pudo ser la Guerra Civil española, de nuevo se quiere desarrollar la idea de nación. Por eso estos personajes sirven para encarnar un nuevo porvenir y reivindicar el concepto de patria. Por lo tanto actúan como un factor de cohesión que une al pueblo frente a las fuerzas enemigas. A su vez como personajes mesiánicos tienen un carisma muy fuerte y

<sup>184</sup> Pereira de Queiroz, María Isaura. *Historia y etnología de los movimientos mesiánicos Siglo XXI* Editores. México, 1978. P. 48

<sup>185</sup> Óp. Cit. P. 52

alrededor de él se suma un pequeño grupo de íntimos que lo separa de la masa de los adheridos. El carisma *es el conjunto de las cualidades esenciales que hacen que un jefe sea reconocido como tal y que no se discutan las normas que le imponga*.<sup>186</sup>

La idea de patriotismo dentro de la figura del héroe español está muy arraigada. Todos los protagonistas tienen un origen marcadamente hispánico e incluso su propio nombre suele tener menciones a nombres nacionales. Por supuesto que no es específico del personaje analizado. En la literatura del cómic norteamericana también se dan casos de alusión a calificativos patrióticos. En marzo de 1941 nace de la mano de Jack Kirby y Joe Simon para la Marvel Cómics, el icono del *Capitán América*. Meses antes de que Estados Unidos entrara en la Segunda Guerra Mundial, este curioso personaje atacaba en la portada de su primer número a Adolf Hitler. Durante todo el conflicto fue un héroe muy apreciado convirtiéndose en un símbolo para los soldados que luchaban en la contienda. A partir de la década de los cincuenta cayó en el olvido a pesar de revivirlo como una figura que librara batallas para defender la democracia norteamericana y luchar contra el marxismo.

Camaradería, patriotismo y carisma. Tres conceptos que unen a los héroes en sus vidas y aventuras. Corrientes políticas como la extendida por José Antonio Primo de Rivera, la Falange, utilizaron estos términos para defender su tesis. Primo de Rivera creía que

*“individuo, familia, municipio, Patria, Dios” eran los cinco puntos, (...) o como decía José Antonio, las cinco rosas. O como figuraba en el emblema que iba a colocar bajo la fotografía del jefe, las cinco fechas. Falange creía, por encima de todo, en el sacrificio, y era una mística, una concepción total de la vida”*.<sup>187</sup>

Falange promulgaba una España unida por un destino universal en la que se superase la lucha de clases y los nacionalismos, hablaba de la concepción de un *hombre nuevo* portador de *valores eternos* y de una justicia social que proporcionara al hombre una *vida digna y humana*; todo esto, con un sentido de *catolicidad*. De un nacionalismo exacerbado, José Antonio dijo que

*“La Patria es una síntesis trascendente, una síntesis indivisible, con fines propios que cumplir; y nosotros lo que queremos es que el movimiento de este día, y el Estado que cree, sea el instrumento eficaz, autoritario, al servicio de una unidad indiscutible, de esa unidad permanente, de esa unidad irrevocable que se llama Patria”*.<sup>188</sup>

Para el hijo del ex dictador militar, el Estado español debía de ser una nación que tenía por deber imponer su cultura y su poder político fuera de sus fronteras. Basado en el imperialismo del país creía que España era una *unidad de destino en lo universal* y

---

<sup>186</sup> En este sentido la autora diferencia al carisma de las sociedades nazi fascistas de los movimientos mesiánicos tradicionales. *“En las comunidades nazi-fascistas la tradición es una justificación simbólica de lo que sucede, y no un instrumento para dominar el mundo; la planificación y la ciencia son los instrumentos que van a emplearse para eso. El líder nazi no es un ser divino, es un superhombre; no es el que descendió del cielo, es aquel a quien sus dones naturales ponen por encima de las colectividad”*. Óp. Cit. P. 325

<sup>187</sup> Palabras pronunciadas por Mateo Santos a su padre cuando éste le llama la atención sobre la organización a la que pertenece, la Falange y los actos violentos que estaban llevando a cabo. Gironella. Óp. Cit. P. 428

<sup>188</sup> Discurso del día en que se fundó el partido en el Teatro de la Comedia, 29 de octubre de 1933.

que gracias a este fin se posibilitaría acabar con la lucha de clases y se evitaría la acción disgregadora de los nacionalismos. España tenía un destino imperial que cumplir y este destino lograría unir a todos los españoles en esa empresa común. De una educación fuertemente religiosa, pensaba que el cristianismo era la interpretación verdadera de la vida. Por eso poseía un alto sentido del sacrificio que se unía a su educación castrense. Pero a la vez creía en la violencia para obtener el fin. Su mítica frase, *la dialéctica de los puños y las pistolas*, se encontraba por detrás de la primera dialéctica, el diálogo. Sin embargo sus seguidores, y él mismo, la usaron en lo que fue el maremágnum emocional de los años treinta. José Antonio opinaba que su uso era necesario cuando se ofendía a la Patria.

Los personajes hispanos pese a desarrollar la mayoría de sus acciones fuera del territorio nacional, hacen constantes menciones al valor que define al hidalgo español. En si el patriotismo aparece como un sentimiento que tiene el ser humano hacia su tierra natal o adoptiva y a la que se siente unido por unos determinados afectos como puede ser la cultura y los valores que lo caracterizan. Ser español para estos personajes es sinónimo de fuerza, valentía y honor. De orgullo – un español no se arrodilla ante nada ni nadie, dice el capitán Trueno en multitud de ocasiones – pero también es una manera de simbolizar el catolicismo sobre todo en la figura del caballero. Los ideales de defensa del débil, de espíritu de sacrificio o de camaradería entre compañeros, prevalecen entre los protagonistas de estas simples historietas. La complicidad entre los personajes es una muestra de amistad que a la vez simboliza en pequeña escala la idea de patriotismo. Cuando los héroes se encuentran fuera de su país, en tierras hostiles plagadas de peligros, se unen aún más y el orgullo de su patria les reconforta. Entre ellos se produce un sentimiento de aprecio eterno. Pero la camaradería entre personajes que se unen para acometer aventuras alrededor de un hombre carismático, no es exclusiva del héroe analizado, sino que ya se utilizaba en las tradiciones griegas. Los héroes se asociaban para un mismo fin rodeando a su jefe, que por norma general, poseía un fuerte atractivo. Ya fuese por su inteligencia, fuerza o cualquier otro don, el hombre ha necesitado de líderes a los que seguir y que debían de guiarles. En la tradición occidental nos detenemos en casos como la empresa de Jasón y los argonautas o la expedición de los aqueos a Troya y su posterior periplo de regreso. Entre las aventuras que se relatan hay muchos casos de exaltación por su patria, carisma, compañerismo y familiaridad entre los personajes.

En el caso del mítico Jasón tiene que realizar un viaje iniciático que le lleve a recuperar el vellocino de oro para después entregárselo a su tío Pelias y poder recuperar así su verdadero trono, el de Yolcos. Mientras preparaba su viaje hacia la Cólquida, su mentor, el centauro Quirón le aconseja que envíe heraldos por toda Grecia para invitar a los jóvenes de todo el país a que le acompañen en su aventura. Cincuenta héroes griegos, los tripulantes de la nave Argos, llamados los argonautas, acompañarán al joven rey a vivir aventuras y a sortear situaciones peligrosas. Cuando se encuentran de regreso con el ansiado vellocino de oro, cruzan la isla de las sirenas y es aquí cuando Orfeo, un músico de Tracia, comienza a cantar para evitar que los argonautas se sientan atraídos por las ondinas. Las nostálgicas notas de la melodía de Orfeo les recuerdan a sus seres queridos que les esperan en sus casas, en sus hogares y patrias. Sólo la ayuda entre ellos evita que caigan en distintos peligros.

Según relata parte de la *Iliada* y algunos cantos del poema homérico de la *Odisea*, la guerra de Troya fue un conflicto en el que se enfrentaron una liga de ejércitos aqueos contra la ciudad de Troya o Ilión. El motivo, el rapto de Helena de Esparta por parte del

hijo menor de Príamo, Paris. En la expedición, que duró diez años, participaron numerosos semidioses y humanos de diferentes zonas de Grecia. Homero relata cómo una vez saqueada Troya, Odiseo o Ulises en latín, tarda otros diez años en regresar a su reino, Ítaca. Dotado sobre todo de una gran inteligencia vive diferentes aventuras durante los veinte años que duró su periplo. Desde que salió de Troya pasa junto a sus compañeros, los supervivientes de la guerra, por distintos peligros. Desde la isla de los lotófagos, donde tres de sus compañeros comieron loto y abandonaron el deseo de regresar a su patria, hasta la isla de los cíclopes. Allí perdió a otros acompañantes cuando Polifemo, hijo de Poseidón, los engulle. En la tierra de los Lestrigones, los gigantes caníbales devoraron a casi todos los compañeros de Odiseo. Huyendo de allí llegaron a la isla de Circe, quien dijo al héroe que para regresar a su casa, antes tendrá que pasar por el país de los muertos donde se encontró a los fantasmas de sus compañeros de armas caídos en Troya. También lograron escapar de las sirenas y su canto, que enloquecía a quien lo escuchara, gracias a la astucia de Odiseo. En la antigua Sicilia, Trinacria, fueron advertidos de no tocar el ganado sagrado de Helios, pero, pese al anuncio, los compañeros sacrificaron varias reses, con lo que se desató la cólera del Dios. De nuevo en la mar, Zeus lanzó un rayo que destruyó y hundió la nave, sobreviviendo únicamente Odiseo.

Al igual que estos héroes encontraron su fama y su eternidad en sus viajes, el protagonista del cuaderno de aventuras español busca en sus periplos su existencia. Influenciado por la política dominante, no es exclusivamente un prototipo de personaje fascista. Como protagonista se somete a las directrices del gobierno en curso pero raramente se observan consignas o apología hacia el Régimen de Franco. Comparte con la doctrina falangista y con el ideal franquista conceptos como la camaradería entre los protagonistas, la idea de exaltación de su país y estirpe, así como el liderazgo del personaje, que incluso, en la mayoría de los casos, da nombre a la colección. Fuertemente envuelto por la religión, se creó en un ambiente y nació en un país que quería volver a imponer los valores eternos del catolicismo. Nación históricamente religiosa no podía dejar de lado su fuerte costumbre católica sin la que no se explica mucha parte de su tradición y de su arte. Ideales que en el fondo no distan de los valores universales que transmitieron otros productos de la época y otros países de la sociedad occidental. La mayoría de estos tebeos, las palabras de sus personajes y sus actos, se resumían en transmitir unos valores universales que se encontraban en consonancia con la época.

El héroe es fruto de su tiempo y como dijo el historiador inglés Lord Acton, *la mayor falacia histórica es juzgar el pasado con ideas del presente*.<sup>189</sup> No podemos calificar a la figura del tebeo de aventuras como un hijo directo del falangismo sino como una persona ficticia que no aparece en el mundo hasta que realmente éste lo necesita. El héroe es aquel que cumple con su cometido cuando se necesita hacerlo sin importarle las consecuencias.<sup>190</sup> Sus valores intrínsecos son el desprendimiento, la ayuda incondicional hacia el prójimo y el compañerismo. Su contexto, la tradición histórica de su país. Su leyenda, la que él se forje a partir de sus actos.

<sup>189</sup> El Marqués de Tamarón lo pone en boca de uno de sus personajes: Elena. Santiago de Mora-Figueroa. *Rompimiento de gloria*. Pre-textos. Valencia, 2003. P. 141

<sup>190</sup> Extraído de conversaciones con don Santiago Sánchez González

### 3.4.3. La evolución histórica del héroe: del semidiós griego al ídolo del tebeo

Desde el principio de los tiempos nos encontramos que el primer concepto de la palabra héroe se trata de una noción pagana. Así se rendía tributo a aquellos mortales que poseían unas capacidades sobrehumanas porque se creía que eran hijos nacidos de la relación entre los dioses y un ser humano. Hércules, el más grande de los héroes míticos griegos, el parangón de la masculinidad por excelencia, hombre de extraordinaria fuerza, era hijo de Zeus y Alcmena. Eneas, el fundador de Roma según Virgilio, era descendiente del príncipe Anquises y de la diosa Afrodita, además de sobrino del rey Príamo de Troya. Aquiles también debía a sus progenitores, la ninfa del mar Tetis, una de las cincuenta nereidas, su principal rasgo sobrehumano: la inmortalidad.

La propia palabra ídolo proviene del latín *idolus* y éste, a su vez, del griego *éidolon* o imagen. Con este vocablo se denominaba a todos aquellos héroes anteriores al Cristianismo. De los señores del Olimpo se tomaba ejemplo de su valentía, fortaleza, coraje, honor y gracias a ellas se podía alcanzar la perpetuidad. En la Grecia Homérica el fin supremo educativo era asemejarse a los dioses antropomórficos y ello se conseguía desarrollando unos valores de una sociedad guerrera y alcanzando la victoria en la lucha. Existía un fuerte sentido del honor y del heroísmo que solo se adquiriría cuando se producía la inmortalidad, la cual se alcanzaba en la beligerancia. Siendo recordado por el resto de los hombres, el héroe alcanzaba su clímax. Ésta formación resaltaba los elementos técnicos y éticos que erigían al ideal de caballero guerrero, a un respetable soldado con una erudición intelectual y moral muy alta. En su educación se incluía los deportes, que se creía que desarrollaba su espíritu, como el boxeo, la lucha, las carreras pedestres, el lanzamiento de peso o bala, el tiro con arco, la jabalina y sobre todo la carrera de carros. Pero también las diversiones musicales, las danzas, el manejo de armas, los juegos caballerescos, la oratoria, las artes musicales o el trato social.

La ética homérica creía en el amor a la gloria, en el sacrificio de la vida de sus guerreros en busca de algo superior denominado *areté*. Hasta el siglo IV a. C. significaba el valor, era una fuerza o capacidad que se diferenciaba entre la de la mente –la inteligencia y la sagacidad – y la del cuerpo – el vigor y la salud –. Aristóteles la traduciría tiempo después por la virtud. Para Homero el *areté* se constituía en el valor en el combate y la gloria militar. Así el concepto de héroe homérico, que heredaría la cultura renacentista, vivía y moría para encarnar un ideal, un determinado tipo de existencia. Su renombre y la gloria serán su fin: el reconocimiento, el objetivo de su valor. Este tipo de ideal se relataba a partir de los juegos olímpicos que actuaban de catalizador para el pueblo; tanto los versos en los que se relataban las competiciones como en los propios juegos donde el espectador era participe y la población, interiorizaba una noción del mundo y de su guerrero ideal. Era el héroe que Homero había descrito en la Ilíada y en la Odisea. El joven deportista que encerraba en su figura el coraje y el *areté* pero a la vez la belleza, el triunfo, la nobleza o la bondad, la amistad y la camaradería sin olvidar atributos como la serenidad, la paciencia, la prudencia o la paciencia y la sensatez. La celebración de los juegos olímpicos tenía un papel destacado en el concepto de pueblo. El sentimiento de colectividad que daría tiempo después al de nación, hacía que el pueblo llano no solo admirase a estos semidioses sino que les proporcionaba el ideal de identidad.

Ante todo el héroe homérico suponía el mundo caballeresco que une en sí mismo la paz y la guerra. Los vencedores encarnaban el ideal humano de la aristocracia.



Patroclo o Héctor personifican el espíritu, la fidelidad al amigo, a la patria o el amor al maestro. Aunque son héroes humanos excepcionales, dotados a su vez de defectos y flaquezas, integran en su figura cualidades que les hacen únicos. El coraje en Aquiles, la majestad de Agamenón o la constancia de Ajax. Frente a ello surgirá en Esparta otro prototipo de hombre. El espartano, el héroe de la Grecia Clásica, abandona el ideal homérico que encarna la búsqueda de su gloria personal. El nuevo ídolo encuentra en la victoria colectiva su fin; el espartano se diferencia de su antecesor por el sentido de la patria. En Esparta el valor guerrero, el concepto del deber y del honor, el deseo de gloria y por lo tanto de la inmortalidad se hacía en función de la tierra. El héroe ya no es libre, tienen un mismo fin pero para lo que unos es libertad e independencia, para los otros su fin está marcado por el honor de la nación.

Desde su nacimiento el joven era educado dentro de la idea de que sólo lo más fuertes podrían sobrevivir. Por eso eran sometidos a duras pruebas. Se les endurecía físicamente por medio de la lucha y del atletismo, eran cultivados en el arte de la guerra y por encima de todo tenían que aprender a obedecer ciegamente a sus superiores y dar la vida por su gente. Tanto para uno como para otros, la lucha era uno de los principales elementos en su educación, lo que los convertía en compañeros de armas, siendo la camaradería una de las características principales en el desarrollo de su personalidad.

El héroe, al igual que el mito, es variable y tiene mil caras. Por eso se ha ido adaptando a la sociedad y a las necesidades espirituales que cada época requiere. Así en la Grecia Helenística la heroicidad pasó a estar representada en la figura de aquel que transmitía la cultura: pensadores, poetas u hombres ilustres fueron los nuevos modelos. Para los romanos el concepto de héroe se centró en lo que Carlyle catalogaría siglos después, como el héroe rey. Eran los dirigentes que se caracterizaban por su inteligencia y valor, por la destreza y por el disimulo de sus pasiones e intenciones. Héroe y religión han estado unidos desde la aparición de Jesús en la tierra, él era un hombre al que seguir al igual que lo eran los héroes griegos, semidioses que cumplían en la tierra los designios de las eternidades del Olimpo. Cuando se implanta la cristiandad surge el icono de Jesús como el héroe para gran parte de la sociedad pero también hay heroísmo en los apóstoles, en los mártires y santos que intentan difundir y mantener la palabra de Dios en la tierra.

Durante la Edad Media el héroe se encuentra en la figura del mesías esperado, del cruzado, del caballero y del libertador. Tras la caída del Imperio Romano de Occidente, el oeste europeo fue invadido por pueblos que venían del norte, godos, vándalos y germanos tomaron posesión del Occidente europeo trayendo a estos pueblos nuevas costumbres y un nuevo modo de ver la vida. Al rey godo don Pelayo, según la leyenda se le apareció la Virgen María en una cueva con un mensaje que consistía en que debía de echar a los invasores musulmanes que procedían del sur. Así don Pelayo se convertiría en uno de los adalides que marcarían el destino de España y el inicio de la Reconquista. También siglos después, en el XI, sería la figura histórica y legendaria del Cid la que representaría al hombre justo, comedido y gran guerrero como prototipo de héroe.

La literatura francesa y británica y su nueva concepción del amor que surge en la Provenza en el siglo XII daría lugar a otro tipo de heroicidad. Es la poética del Ciclo Artúrico que trasladaba al espectador a un supuesto reino y a una corte en la que resurge la figura del monarca Arturo, el soberano ideal, tanto en la guerra como en la paz. Alrededor de su efigie se incluyen personajes provenientes del paganismo como las brujas (Morgana, la hermana del Rey) o los magos, como el consejero real Merlín. Con

cierta base histórica – se reconoce la existencia de un rey llamado Arturo que reinó en Britania en la época de las invasiones sajonas, la pérdida de los territorios y la caída del Imperio Romano – posteriormente se unieron elementos de leyendas y mitos bretones, escoceses o irlandeses. Con su presencia surge el espíritu caballeresco en el que se ponen de manifiesto el honor, el valor y la justicia.

Fue gracias a Chrétien de Troyes durante el siglo XII con el que se impone los libros de caballerías de un autor conocido. Chrétien gustaba de deleitar a los ciudadanos de la corte de María de Champaña, hija de Luis VII y de Leonor de Aquitania, con sus historias. Éste autor francés se basa en la tradición celta y las leyendas bretonas pero le confiere a estos recursos una dimensión cristiana, fuertemente impregnada por los cantares de gesta. Considerado como uno de los primeros autores de libros de caballerías, mito y folklore se unen en su obra para formar las narraciones. Chrétien evolucionó al caballero y al modelo de héroe y lo llevó desde el gentilhombre influenciado por la corriente provenzal del *amour courtois*, (aquel que por amor y fidelidad a su dama y a su rey, realiza sus hazañas) hasta el ideal del hombre casto que busca el Santo Grial. En el primer grupo podemos incluir a Galván (también denominado Sir Gawain) y a Lanzarote; en el segundo se enmarcan Perceval y Galaad. Así la Queste, o búsqueda, se transforma en una indagación mística donde el puro es el único capaz de encontrar el Santo Grial. El héroe surge con nuevas connotaciones: a su valor, a la fidelidad a la mujer o al soberano, al concepto de compañerismo y nación o a su rectitud se suma su altura moral y espiritual. Es el fuerte tinte cristiano el que lleva a la culminación de la caballería y la convierte en celestial, en la búsqueda del Santo Grial, el cáliz de la Última Cena.

Sería Sir Thomas Mallory en el siglo XV, quien recogería los temas y daría forma a la denominada *materia de Bretaña* en su obra *La muerte de Arturo* datada en 1485 y en la que se inspirarían muchos autores posteriores. Entre las miles de páginas que se han escrito sobre el tema del héroe, lo que se desprende de ellas es el modelo de caballero que refleja lo mejor y lo peor del alma humana. Arturo manifiesta un tema universal que recoge aventura, heroísmo, sacrificio, amor, drama y magia.

El siglo XV y con la invención de la imprenta se produciría la apertura del conocimiento y la creación de una nueva clase social, la burguesía. Años después el héroe evolucionaría en creaciones como *Amadís de Gaula*, personaje que encarna al prototipo de los héroes de las novelas de caballería. Al igual que Moisés, Amadís es abandonado por su madre en las aguas de un río. Fruto de unas relaciones ilícitas de su progenitora con un rey, el pequeño será criado por un caballero y encontrará su verdadero origen mientras vive peligrosas hazañas que mezclan elementos fantásticos y su amor hacia a su eterna amada Oriana. Como cada época tiene sus propios códigos de valores, el modelo de héroe evolucionará hacia diferentes adalides. Si el héroe homérico buscaba el ideal de perfección y la gloria, Amadís encuentra en el amor cortés hacia su dama el inicio de sus aventuras. Sin embargo a lo largo de los siglos, de las tradiciones orales o de la literatura, el héroe tiene en común móviles éticos como es impartir justicia social y la solidaridad con la gente de su entorno. El héroe no mide las consecuencias de sus acciones que normalmente lo convierten en un hombre transgresor que atraviesa el orden establecido. Rompe con las leyes impuestas al intentar alcanzar sus sueños llegando a los límites de lo prohibido.

Si las narraciones se fueron ampliando cada vez hacia un público más grande, el héroe fue sosteniéndose a sí mismo y autoalimentándose de las propias tradiciones. Como reflejo de una realidad alcanzaría su crítica en la novela más grande escrita, *El*

*Quijote*. A partir de la figura de un torpe anciano que desea emular a los modelos caballerescos, se desmitifica y se cuestionan los ideales de toda una sociedad. El ingenioso hidalgo creía en su modelo, Amadís; pero si este tenía un origen regio y estaba destinado a ser un héroe, en la obra de Cervantes no se especifica la cuna, ni la genealogía, ni siquiera el nombre exacto de Don Alonso. Don Quijote fue un gran hidalgo que quiso ser héroe pero, al final, se erigió como la crítica de lo que él mismo representaba. Alonso de Quijano se convierte en un hombre libre que no está sometido a ningún tipo de determinismo y que crea su propio entorno. Su locura se plantea como un juego codificado en la ficción según unas reglas que el caballero respeta siempre. Entrega su vida a un ideal sublime y se estrella contra este escenario porque el resto de personajes no cumplen con las normas establecidas. La bipolaridad entre el Quijote y su escudero representan la lucha entre el idealismo y el realismo. Son los representantes de dos interpretaciones de la realidad antagónicas. Don Quijote es una sátira al carácter noble y abnegado de los caballeros andantes, una burla a los ideales caballerescos que, con su papel, daría pie a toda la novelística moderna.

Años después de la publicación de Cervantes, Baltasar Gracián define al prototipo de ídolo en su novela *El héroe*, como un hombre fuera de lo común, poseedor de las cualidades más sublimes. Si en la antigüedad los héroes significaban la capacidad del hombre para luchar contra los dioses y las cosas negativas de la vida reafirmando en la victoria su valor, Gracián quería ofrecer al lector un varón heroico que reuniese una serie de condiciones como la prudencia, la sagacidad o la belicosidad pero a la vez debería de ser buen político y filósofo. Dedicada al rey Felipe IV, el ideal de este monje jesuita era el hombre cortesano y político, pero prudente y beligerante a la vez. Gracián se basaba en Séneca, en Esopo, Homero, Aristóteles y Tácito. Construía un héroe a la medida de su tiempo, el barroco. La obra remite al *El Príncipe* de Maquiavelo, como un doctrinal de buen gobierno, aunque, en contraste con el tratadista italiano, Gracián no olvida conciliar la política y la moral y muestra en la España de la Contrarreforma a todo un modelo de príncipe cristiano.

Es durante el Romanticismo cuando el héroe de aventuras se hace una realidad. La corriente literaria que reclamaba el culto al *yo*, encontró en la representación del Medioevo el escenario perfecto para sus héroes.

*“libertad e individualismo que conducen inevitablemente al reino de la fantasía. (...) Y esa fantasía romántica, lejana del racionalismo neoclásico, se ve atraída por la naturaleza en libertad, por los grandes espacios, los mundos exóticos, la profundidad del océano y la inmensidad de los bosques. La Edad Media es su época preferida, los caballeros andantes, los justicieros, las proezas desinteresadas, compaginan perfectamente con ese idealismo romántico”*<sup>191</sup>

Las novelas de ambiente medieval de sir Walter Scott pintaron al héroe de guerrero leal y noble que encontraba una existencia idealizada en los antiguos libros de caballerías. La aventura se convirtió en el espacio donde el ídolo manifestó su condición de semidiós. Así, su permanencia en la historia, le hizo estar obligado a luchar, a realizar pruebas de las que salir victorioso. Al igual que el modelo homérico, debía de demostrar su *areté*, el concepto de adalid medieval que reconstruye el romanticismo, tiene que afrontar el riesgo, superar peligro y enfrentarse a lo desconocido y dominarlo.

<sup>191</sup> Vázquez de Parga. Óp. Cit. *Héroes de...* 1983. P. 22

Herencia que personajes como el *Guerrero del Antifaz* o el *Capitán Trueno* intentaron encarnar.

Será con la novela de aventuras y con el folletín por entregas en el siglo XIX cuando se amplíe el ámbito social de los lectores y el héroe desmitificado de su poder divino llegue a amplias sectores de la sociedad. En 1841 fue Thomas Carlyle quien reconoció al héroe como un factor importante dentro de la historia. Para este ensayista británico, el avance de la civilización se debió a los hechos de los héroes. Algunos pasajes de la historia están ligados a personas que los han determinado a tal grado, que sin su intervención la historia sería otra. Por eso el hombre y sus relaciones, es decir la sociedad, está fundada en el culto a los héroes quienes, gracias a sus actos, fueron capaces de trascender sus circunstancias y convertirse en iconos y puntos de referencia sociales, religiosos, artísticos o filosóficos para el resto de la humanidad. Carlyle los denominó héroes, su amigo el ensayista estadounidense Ralph W. Emerson, hombres representativos. Para el británico la historia de los grandes hombres era realmente la historia de la humanidad. El héroe que supera a los hombres comunes para dirigirlos, es a quien es necesario reverenciar; sin embargo Emerson se fijó más en los hombres reflexivos como un modelo a seguir, un icono de los que hay que aprovechar su ciencia y pensamientos. Volviendo a Carlyle, expuso que las decisiones tomadas por estos héroes afectan a otros, y los héroes como miembros de una comunidad o sociedad y de un momento histórico, no son, del todo libres de hacer sus propias elecciones y decisiones, porque de alguna manera se encuentran limitados al aceptar las orientaciones comunes a la sociedad, la cultura y la ideología de la que son miembros.

Para Carlyle, un héroe debía de tener un resplandor capaz de comunicar a las almas un sentimiento de cordialidad para todas las cosas. Lo definió como el que vive en la esfera íntima de las cosas, en la verdad, divina y eterna que existe siempre, aunque ésta sea invisible para la mayoría. Su figura ejemplarizante era capaz de penetrar, a través de las entes, en la esencia de las cosas mismas. Carlyle encontró en las antiguas civilizaciones varios tipos de héroes que tenían en común una existencia ideal y que, una vez fallecidos, dejaban una influencia positiva en su sociedad. Diferencia tres ámbitos de actuación: el de la política, el poético y el familiar. Por eso sus prototipos eran los colonizadores, los fundadores de la sociedad. Para el británico los héroes se podían clasificar en varios tipos: la divinidad – formada por aquellos modelos que ejercen un sentido ejemplar –; el profeta o inspirador de dios; el poeta, figura heroica que es común a todas las épocas y el sacerdote que es quien entiende el divino significado de la vida y se lo acerca a los demás y es, además, el vinculador entre dios y el pueblo. Todos estos modelos nacieron en tiempos antiguos, antes de la aparición de la imprenta. La rotativa daría lugar al héroe literario, aquel que trabaja para expresar la inspiración que en él se produce y que perdura con su obra a través del tiempo. Por último reconoció la actuación del héroe rey, que es aquel al que los hombres han de someterse.

Ya en el siglo XX la escuela de Frankfurt encontró para la sociedad de masas un prototipo de héroe consolador que hiciera que los ciudadanos, mediocres y rutinarios, pudieran sobrellevar de una manera más fácil su frustraciones cotidianas<sup>192</sup>. La Modernidad sustituyó al dios cristiano por el principio social de racionalidad y la cultura, concebida como mercancía con un valor de cambio y estandarizó los gustos del

<sup>192</sup> Gubern, Román. *Espejo de fantasmas. De John Travolta a Indiana Jones*. Espasa Calpe. Madrid, 1993. P. 188

público. Para él llegaron héroes estereotipados y de baja calidad, determinados por el consumo manipulador de los medios de masas que representaban los valores impuestos por el sistema imperante.

Para Adorno y Horkheimer a la creciente sociedad de consumo le conviene más la cultura mediática que la religión, y su factor unificador de conciencias, ya que el hedonismo que instaura

*“era más rentable que el ascetismo de los sentidos propiciado por las religiones. Basándose en la tesis marxista sobre la estructura de la historia, Adorno y Horkheimer encuentran en las industrias culturales un mecanismo simbólico de representación: se sustituye el “más allá” por un “más acá”, con mitos más accesibles al individuo común”.*<sup>193</sup>

Los nuevos héroes del comic y del cine norteamericano, fueron vistos como objetos de identificación con el modelo cultural imperante. La estética audiovisual que se desarrolló en los años 30 tanto en Estados Unidos como en la Alemania Nazi o en Rusia, utilizaron a los nuevos medios de comunicación de masas para influir sobre la sociedad e imponer sus propias identidades. Stalin recurrió al cine como medio educador – las películas nacionalistas impulsaron la idea de cohesión rusa, que culminaría con la creación de la URSS – la propaganda en la radio fue el medio usado por el nazismo y el control de la ideología y, a partir sobre todo del control de las producciones cinematográficas, se dio lugar a la caza de brujas liderada por el senador estadounidense Joseph McCarthy.

Para la sociedad de consumo se crearon prototipos como el del superhéroe americano. Sus características superan al héroe clásico al poseer cualidades y poderes sobrehumanos. Con ellos defiende e impone sus valores utópicos en sociedades ideales. Es el rechazo al héroe político que, al llegar al poder, se convierte en tirano. Fruto de la evasión a la crisis política, económica y social estadounidense de los años treinta, nacieron personajes como *Supermán* o el *Capitán América*, que ante todo, fueron ídolos patrióticos y que, gracias a sus superpoderes, terminaban no sólo salvando a su país sino a la humanidad entera de la destrucción final. Cubrían su imaginario fantástico muchas veces con la identidad secreta elemento gracias al que, una vez fuera de su papel, les permitían introducirse en la vida corriente sin temor a ser reconocidos. Así se les humanizaba a la vez que generaba en el lector - individuo la idea utópica de que eran hombres corrientes y, de que algún día, al igual que ellos, podrían desarrollar sus poderes y vivir su destino.

En la sociedad del hombre moderno la psicología trató de explicar como todos los símbolos provienen de la mitología, es decir del origen del héroe y por lo tanto de cómo son productos del psique y los hombres son portadores de ellos. Así, según Joseph Campbell, los héroes y las hazañas del mito sobreviven en los tiempos modernos y se manifiestan en los sueños. Carl Gustav Jung mantuvo que el héroe es un símbolo antropomorfo de la libido. Su prototipo de hombre heroico hacía que fueran arquetipos universales correspondientes a la mitología que podían ser en la mayoría de los casos de naturaleza errante, que formaba parte de la herencia psicológica de la humanidad o del inconsciente colectivo, siendo de esta forma conservada y transmitida de una generación a otra. Campbell añadió que la simbología del héroe, dada su matriz arquetípica, mostraba cierta estabilidad en sus distintas manifestaciones, pero que también se

---

<sup>193</sup> Mariel Ortolano. *Los aportes de la escuela de Frankfurt*. Disponible en <http://cultura.wordpress.com/2010/02/28/los-aportes-de-la-escuela-de-frankfurt/>. Consultado el 17/04/10

encontraba sujeta al contexto histórico y cultural de su nacimiento. Para Juan Eduardo Cirlot el concepto de héroe conlleva la lucha por salir victorioso del caos y de las tinieblas; por eso el sol, símbolo de la vida se asimila al héroe por excelencia.

Provenia de una naturaleza semidivina o haya sido retratado como un superhombre, el héroe se conforma como aquel que representa a la figura que no se detiene ante las adversidades de la vida, que no huye de las dificultades, y que tiene como última misión ayudar a los demás. Su generosidad y su altruismo se reflejan en su apariencia física. El tebeo presentó individuos musculosos, bellos y ágiles. Sus cualidades morales dejaron un legado de ídolos justos, honestos, sinceros, inteligentes y solidarios. La dignidad, la amistad, el valor personal y la lealtad fueron las definiciones del adalid que impregnaron su carácter y que eran dignas de apreciarse en una sociedad sin valores.

En el tebeo de aventuras el héroe está representado la mayoría de las veces, salvo excepciones de series protagonizadas por niños o chavales, por un varón en plena juventud que representa unos valores implícitos como la fuerza de voluntad y el sentido de la justicia. Estas virtudes les encaminan a desempeñar las labores de un justiciero. Según sus motivaciones podemos resumir en tres tipos de héroes y por lo tanto en tres grupos, a aquellos que reflejaron a todos los que nutrieron el universo ficticio de las viñetas españolas de estas dos décadas. El primer grupo englobaría aquellos adalides que actúan por cuenta propia si se toman la justicia por su mano. Normalmente se refiere a personajes que han sufrido un agravio o que tienen que defender su honor, el de sus familiares o el de alguien muy cercano a él. Son de naturaleza más vengativas que otros, aunque este dato se verá condicionado en función de la década en la que se produzca su nacimiento, así, los que se acercan más a la finalización del conflicto bélico suelen tener mayor tendencia al fanatismo que los ídolos nacidos en los años cincuenta.

El segundo gran grupo es el que está formado por series donde el héroe viene representado en fuerzas de seguridad del estado como policías, militares o detectives. Aquí la consecución de la justicia está demostrada porque se enmarcan dentro del ámbito de su profesión. El uso de la violencia se encuentra totalmente justificado por su propia profesión. En el tercer grupo introducimos a protagonistas que pueden desempeñar el papel de un libertador; en este caso soluciona peligros que afectan a poblaciones o a comunidades que nada tienen que ver con él pero que se sienten oprimidas bajo el mandato de un rey o de un déspota que actúa tiránicamente. Entonces el héroe se convierte en un defensor del bien y lucha contra el poder establecido sin pedir nada a cambio. Es el caso del héroe benefactor.

Una excepción de estos tres grupos lo forman aquellos héroes anónimos. Aparecen en ocasiones más aisladas, normalmente se sitúan en papeles protagonistas de conflictos armados. En su vida cotidiana no es un héroe, sin embargo situaciones comprometidas le pueden llevar a serlo. Suelen encontrarse en el género de aventuras bélico pero también tienen su presencia en capítulos de otras series en la que el pueblo ha de tomar un papel protagonista en un determinado conflicto. Una vez restablecido el orden inicial, pongamos por ejemplo la restitución del poder legal en una pequeña comunidad, el héroe, normalmente perteneciente al pueblo, vuelve a sus quehaceres, a su vida diaria.

Todos estos tipos de adalides tienen un origen común que se encuentra en el héroe griego y en el mito. Sus aventuras pueden correr en cualquier género e incluso se mezclarán diferentes variedades de ambientes en una serie. Pero lo que es radicalmente

distinto en ellos es su incitación a comenzar sus hazañas. Eso sí, son ante todo rebeldes, figuras que se enfrentan al orden establecido o ante aquellas cosas que ellos consideran que les oprime y les impide ser libre. La naturaleza de rebeldía es propia de su personalidad y ella es en parte la que les confiere pertenecer a ese mundo codiciado por los lectores. Son diferentes de la masa y en cierta manera son superiores al resto de personas que forman su círculo. De aquí que sobresalgan entre el resto de congéneres y les sirvan de guías. Su esencia de líder les hace ser mucho más libres y es, gracias a esta materia, lo que le lleva a dejar de lado su vida cotidiana y convertirse en héroes. En el fondo están llamados a la aventura.

La sociedad o su círculo es un determinante básico a la hora de establecer el inicio de sus peripecias. Algunos se rebelan contra el orden establecido y se enfrentan abiertamente a él. Puede tratarse del héroe benefactor, que en su camino, topa con un pequeño microcosmos donde la tiranía o el desorden han dejado su huella. Encontrará pues un aliciente, una petición de ayuda de alguien para restituir un gobierno legal o, al menos, más normal. El héroe se enfrenta a la sociedad establecida y deja a su partida su huella ejemplarizante una vez que haya solucionado el problema. Sin embargo esta sociedad para otros es lo que hay que mantener, por ello luchan por ella y por su permanencia. Es el adalid que representa el orden, el sheriff o el detective. El contexto es el que hay que salvaguardar y por eso cumplen su trabajo. Todo lo que se salga de él tiene que pasar por un filtro y si no se adecua a él, entonces será este protagonista el que haga cumplir la ley. En este caso, este modelo heroico no huye de la realidad sino que trata de mantenerla desde dentro, él forma parte de su sustento y de los grupos sociales que la mantienen.

A veces el origen de la iniciativa heroica parte del agravio que la propia realidad les confiere. Se da en casos de personajes que ni huyen de la realidad ni la quieren modificar pero que, por circunstancias ajenas a ellos, sale a flote su heroicidad. Se trata de héroes a la fuerza, de personajes que viviendo una vida apacible y anónima, se ven envueltos en imponderables que les hace perder lo que tienen. Para poder volver a tenerlo han de correr aventuras.

El ansia de libertad es en algunos casos, el acicate de las peripecias del héroe. Este modelo de personaje no ha de estar en desacuerdo con la sociedad que le ha tocado vivir, sin embargo siente la necesidad de abandonarla y de llevar una vida errante. En sus viajes encuentra otros pueblos y modelos de vida que le hacen vivir plenamente. En su deambular tropieza con mundos sin normas establecidas, ajenos a lo que ha vivido habitualmente. En este viaje se enfrentará casi por norma general con la naturaleza. Quienes viven a la intemperie su mayoría de episodios se verán influidos por el medio ambiente indómito que siempre implica, en mayor o menor medida, un riesgo. Los peligros a los que se enfrentan vendrán en forma de inclemencias temporales, sin embargo, superarlas supone desarrollar más aún su fuerza y su temperamento. El medio externo forja la personalidad del héroe.

Por supuesto que cada uno de estos motivos heroicos no son excluyentes al igual que tampoco lo son géneros o los tipos de héroes. Al contrario, en series tan largas como se dieron en estos años analizados, se retroalimentan unas a otras hasta perder las fronteras de un tipo de héroe y otro.

Para Vladimir Propp, en su análisis de las estructuras de los cuentos clásicos, estos se podían estudiar según las funciones de los personajes. El analista ruso llegó a la conclusión de que los personajes de los cuentos, por muy diferentes que sean, realizan

las mismas acciones y repiten las mismas funciones dentro de la estructura narrativa. Además la *repetición de funciones por ejecutantes diferentes ha sido observada hace mucho tiempo por los historiadores de las religiones en los mitos y creencias, (...) así los caracteres y las funciones de los dioses se desplazan de unos a otros y pasan incluso a los santos cristianos*.<sup>194</sup> Este fenómeno de repetición en los motivos se ha venido produciendo tanto en la literatura popular como en otras artes como el cine. El tebeo al nutrirse de los arquetipos de nuestra herencia cultural lo hace también de las estructuras narrativas y de argumentos de épocas pasadas. Y este hecho convierte a sus héroes en monótonos pero también hace más atractiva y perpetua su existencia. Es una retroalimentación de temas y motivaciones, pero también, es una perennidad del simbolismo de la figura del héroe.

En sus estudios, Propp examinó el cuento maravilloso ruso pero de su estudio dedujo que sus conclusiones se podían aplicar a muchas narraciones populares. También, el héroe del tebeo, al compartir la tradicionalidad de las narraciones, tiene la misma estructura. Para Propp los cuentos populares poseen una serie de puntos recurrentes que creaban una estructura constante. Estos elementos permanentes son las funciones de los actores. Todos los cuentos parten de una situación inicial a partir de la cual se presenta al personaje principal a través de la mención de su nombre o de su descripción. A este escenario preliminar le siguen el resto de funciones que varían entre el alejamiento, la prohibición, la trasgresión del malvado, la información y el engaño, la fechoría o la carencia de un objeto. De estas motivaciones surgen las acciones de partida en las que el héroe tendrá que dejar su vida cotidiana, enfrentarse a peligros y a vivir peripecias. Es a partir de aquí cuando se deja de lado el planteamiento de la historia y comienza el desarrollo del nudo. En esta parte, sus funciones varían desde las que atañen al desplazamiento como la recepción de objetos importantes para la narración y por supuesto la guerra, el combate y la victoria del personaje. Normalmente el héroe tendrá la oportunidad de cumplir la función de regreso pero de nuevo, al igual que le ocurría a los titanes griegos, los caprichos de los dioses del Olimpo consistían en divertirse con ellos y hacían más penoso y difícil su retorno. Pero el personaje principal será ayudado por otros colaboradores que cumplan las funciones de socorro. El desenlace se encuentra en aquellas funciones que pasan entre el cumplimiento, el reconocimiento, el desenmascaramiento del enemigo, el castigo y la boda.

Básicamente todas estas acciones se pueden resumir en la partida del héroe, su encuentro con otros personajes, en forma de figuras ayudantes o donantes, su duelo con el enemigo y su regreso al punto de partida. De nuevo nos encontramos que al ser funciones comunes a todas las narraciones son conocidas por el lector, de aquí que el espectador sepa lo que va a acontecer y disfrute con ello, cumpliendo una nueva función: la de mantener la intriga con su lectura.

Para Propp, quien, logra individualizar treinta y una funciones en sus cuentos analizados – las cuales no son excluyentes ninguna de la otra al igual que no han de estar todas presentes a la vez –, éstas son sostenidas por siete personajes principales: el héroe, el falso héroe, el agresor, el donante del objeto mágico, la víctima, el padre de la víctima y los auxiliares del héroe.

---

<sup>194</sup> Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. Fundamentos, 1981, 5ªed. Madrid. P. 32



Para explicar el reparto de acciones entre los personajes Propp habla de esferas donde se agrupan las funciones y que corresponden a los diferentes personajes que las realizan. Son:

*La esfera de acción del malvado* que tiene la fechoría, el combate, la lucha contra el héroe y la persecución.

*La esfera de acción del donante* que incluye la preparación de la transmisión del objeto mágico y el paso del objeto a disposición del héroe.

*La esfera del auxiliar* donde aparece el desplazamiento del héroe en el espacio, la reparación de la fechoría o carencia, el socorro durante la persecución y su transfiguración.

*La esfera de la acción de la princesa y de su padre* que incluyen la petición de realizar tareas difíciles, la imposición de una marca, el descubrimiento del falso héroe, el reconocimiento del verdadero, el castigo del malvado y el matrimonio.

*La esfera de acción del mandatario* que incluye el envío del héroe.

*La esfera de acción del héroe.* Incluye la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante, el matrimonio.

*La esfera de acción del falso héroe.* Incluye la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante y las pretensiones engañosas.

Todas las acciones del protagonista y su grupo de compañeros se encaminan hacia la restitución de un orden inicial, trasfigurado por las labores de otros personajes. Una vez que el héroe vuelve a rehabilitar el equilibrio roto por la adversidad de sus enemigos, entonces deja de actuar y finaliza su trabajo con una acción que puede coincidir con el matrimonio; sin embargo en otros casos la finalización de una aventura da comienzo a nuevas peripecias, ya que el verdadero héroe se define a partir de sus actos y sucesos.

En su análisis sobre el cuento maravilloso, Vladimir Propp establece dos modelos de héroes básicos: el héroe buscador y el héroe víctima. Dentro de esta clasificación el buscador se atiene a las funciones de exploración, ya sea por iniciativa propia o por la súplica de otros personajes. Dentro de nuestra tipificación, el héroe benefactor suele tender hacia este tipo de heroicidad mucho más que ningún otro prototipo. Normalmente el otro personaje suele ordenarle algo o suplicarle su socorro. Lo ambicionado puede ser, desde un objeto maravilloso, hasta la resolución de un caso de tiranía en el poder; pero también en muchos casos es el rescate de personas, sobre todo princesas o mujeres que se encuentran en manos de malhechores y que serán consideradas como víctimas auxiliadas por el héroe. El héroe sustentador de la sociedad, el que se enmarca en las fuerzas del orden público, también tiende a compartir esta característica con el ídolo benefactor. Pero en su origen encontramos como final la implantación de las bases substanciales de la ciudadanía.

El segundo tipo de héroes, el héroe víctima, se traduce como la persona ofendida, el fruto directo de una fechoría. Sus acciones van encaminadas a subsanar el perjuicio sufrido y a castigar al culpable que le ha perjudicado. En este caso y según nuestra tipología, se sitúa el héroe justiciero. Como ídolo ecuánime tiende a recomponer su entorno a partir de su propia ley. En este caso este tipo de hombres, son héroes porque

hasta cumplir con su promesa, suelen convertirse en benefactores a medida que alcanzan su objetivo. A veces y cuando suelen ir enmascarados tienen aires de heroicidad anónima. El protagonista que oculta su rostro o parte de él, actúa secretamente porque el mensaje que está dando es que la justicia falla, no es eficaz y por eso él es el que tiene que imponer su propia ecuanimidad.

El ídolo acaba imponiendo su propia voluntad que, por norma general, se ha de ajustar con los modelos de comportamiento más universales. Sin embargo su ley es su propia moral, sus valores implícitos que, aunque coincidentes con los generalistas, siguen siendo los de su entorno o cultura. *Así el héroe sólo lo es desde el punto de vista de sus partidarios, de quienes tienen ideas coincidentes con las suyas, no desde el punto de vista ideológicamente opuesto.*<sup>195</sup> Sin olvidar su herencia cultural<sup>196</sup> los protagonistas de los cuadernos de aventuras españoles mezclan en sus hazañas la religiosidad imperante con la nacionalidad promovida por el entonces Estado vigente. De aquí, como ya hemos visto, que los héroes nacidos tras el conflicto bélico han sido considerados para muchas personas como los transmisores de la política ideológica dominante y han sido acusados de ser excesivos en su carga católica. Sean de un tipo u otro, benefactores o anónimos, justicieros o representantes de la ley, los héroes españoles del tebeo de aventuras, mantuvieron un exacerbado carácter nacionalista promulgado a partir de su nombre y de sus expresiones más comunes.

Sin negar estos dos elementos, partimos de la base de que su origen se encuentra en la universalidad de la heroicidad. Si bien los personajes pueden variar sus atributos a lo largo de los siglos en el fondo responden a un canon al que obedecen y que son las que se repiten con más frecuencia. Sean de una manera u otra, obedecen al momento histórico en el que surgen y de aquí que representen sus valores. Para la escuela psicoanalista vimos como el héroe evolucionaba al igual que lo hacía la cultura a la que perteneciera. Tanto el tebeo y sus protagonistas, como el cine y la novela popular, establecieron entre sí un hilo conductor de personajes arquetípicos, fácilmente reconocibles por el ser humano. A lo largo de toda su historia, estas artes han compartido los miedos y mitos de la sociedad, convirtiéndose en el espejo y en el reflejo del subconsciente colectivo. Al ser espectáculos de masas, con una pretensión máxima de entretener al espectador con el menor esfuerzo intelectual posible, se sirven de personajes planos y estereotipados: los arquetipos del héroe y el villano, el símbolo materno de la mujer, el de la sombra como el mal, la familia y la hermandad de la sangre – traspuesta a la fraternidad entre compañeros de aventuras – la doncella y la candidez, el anciano y la sabiduría o el animal y la fidelidad del perro y la nobleza del caballo.

Estos medios de masas han creado situaciones en los que la dialéctica de la contraposición de personajes, escenificada en los arquetipos del Bien y el Mal y en la simbología judeocristiana, han sido los factores de los relatos. El destinatario se identificaba con estos héroes y sus experiencias eran las de ellos. Sus luchas la de los

<sup>195</sup> Vázquez de Parga. *Héroes de...* Óp. Cit. 1983. P. 11

<sup>196</sup> Propp mantiene que *el cuento sufre la influencia de la realidad histórica contemporánea, de la poesía épica de los pueblos vecinos y también de la literatura y de la religión, tanto si se trata de los dogmas cristianos como de las creencias populares locales. El cuento conserva las trazas del paganismo más antiguo, de las costumbres y los ritos de la antigüedad.* Óp. Cit. P. 101

lectores: en el caso del tipo benefactor y justiciero, es el protector contra el malhechor; en el género de terror, es el ídolo contra el monstruo, en el de detectives, son ellos enfrentados a los delincuentes y en la guerra, es el soldado frente al adversario.



## 4. LOS TRES HÉROES

*En España no hay romanticismo a la verdad. El héroe no gusta porque evidencia la cobardía de la mayoría*<sup>197</sup>

Como hemos establecido durante las décadas de los años cuarenta y cincuenta podemos agrupar en tres grandes tipos a los héroes del papel. Desde aquí hemos querido escoger a tres representantes del tebeo español que personifiquen en ellos a todos los demás. Por eso, nos hemos decidido por obras que además coinciden con las más conocidas como es el caso de la serie de *El guerrero del Antifaz* de Manuel Gago o el *Capitán Trueno* de Víctor Mora y de Ambrosio Zaragoza. Estas dos simbolizan la rica herencia que la tradición española tiene de personajes como el Cid o de héroes nacionales como Don Pelayo. Así mismo lo hacen de la larga saga de las novelas de caballería ejemplarizadas con Don Quijote. El tercer ejemplo es de por sí un tebeo que puede ser menos reconocido por el público en general pero que sí que alude a las novelas de detectives y al cine de los años clásico de gánster. Se trata de la colección *El inspector Dan*, firmada, entre otros, por Francisco González Ledesma y dibujada por varios autores a lo largo de su publicación.

Una vez analizadas las circunstancias del nacimiento de estas obras tanto en la década de los cuarenta como en la de los cincuenta, de haber visto los exponentes políticos, sociales y culturales que rodearon a su salida al mercado; de haber esbozado el público al que fueron dirigidas y de haber analizado la tradición heroica de sus personajes nos toca examinar las obras en sí mismas. De ellas vamos a trazar su estudio dividiéndolo, por una parte, en una explicación de sus creadores y de sus estilos en la puesta en escena y, por otra, refiriendo la historia que narran y por supuesto, viendo al tipo de ídolo y a los personajes que muestran.

Esperamos que estos tres ejemplos escenifiquen los modelos de héroes tipo que hicieron soñar a los niños, y a los no tan jóvenes, españoles de esas décadas y de muchos años después. Desde aquí hacemos un homenaje a estos personajes a partir de su análisis y de su estudio, de sus actitudes y de sus diálogos.

### 4.1. LA MÁSCARA DEL GUERRERO

*Pero debajo de su máscara, lo mismo que debajo de la bacía de don Quijote, brillan los ojos limpios, generosos, del héroe. La epopeya -hoy, ayer, siempre- es inmortal*<sup>198</sup>.

#### 4.1.1 La obra y el autor: Manuel Gago

El primer protagonista que nos encontramos en nuestro estudio es *El Guerrero del Antifaz*. Creada por Manuel Gago García en 1943 la mayoría de los estudiosos sitúan el comienzo de la saga del encapuchado en 1944. Nosotros vamos a ser fieles a la fecha del nacimiento del Guerrero en octubre del 43 según los datos del investigador valenciano Francisco Tadeo Juan, quién tiene constancia documental de que la publicación se distribuyó en esa fecha pese al número de registro y otros datos

<sup>197</sup> Iñaki Ezkerra. *La Razón*. 9 de abril de 2009

<sup>198</sup> Luis Alberto de Cuenca, en VVAA. *El Guerrero del Antifaz, 50 Años*. Tomo II. Club Vallisoletano de Amigos del Tebeo. Quirón, Valladolid 1997.

aportados hasta la fecha<sup>199</sup>. Con su aparición no sólo se ponen de moda los guerreros enmascarados que formaron parte del universo mítico español sino que extiende más aún el uso del cuaderno de aventuras iniciado cuatro años antes por la colección de *Roberto Alcázar y Pedrín*, la creación de Eduardo Vañó.

La obra de Manuel Gago también fue editada por la Editorial Valenciana, empresa con la que Gago comenzó a trabajar a los 18 años de edad y con la que firmó un contrato de exclusividad que le hizo trabajar en unas condiciones muy exigentes, hecho que según sus descendientes, limitaron en parte el desarrollo de su estilo. Parece ser que la relación entre el vallisoletano y esta editorial fue tensa. El sello editorial había nacido en la ciudad del Turia en 1932, especializada en folletines y novela popular. Fundada por Juan Bautista Puerto Belda, tras la Guerra Civil, su hijo Juan Manuel Puerto Vañó, redirigió la empresa hacia el sector del tebeo con el que obtuvo grandes éxitos con las colecciones citadas y creándose un estilo propio denominado valenciano, en el que el autor del enmascarado tendría mucho que aportar.

Gago no sólo fue el dibujante sino también el guionista de la mayoría de los números aunque aquí contó con la ayuda de su hermano Pablo y de su cuñado Pedro Quesada. La colección duró hasta 1966, alcanzando 668 números y 21 Almanagues Navideños. Posteriormente Gago haría una segunda temporada del afamado guerrero en las *Nuevas Aventuras del Guerrero del Antifaz*, editadas entre 1979 y 1981 y que llegaron a alcanzar los 110 cuadernillos. Todos los dibujos fueron del prolífico Manuel, quien paralelamente realizaba otras series, excepto los cuadernos que van del 421 al 500 que los dibujó Matías Alonso bajo los guiones de Vicente Tortajada.

Nacido el 7 de marzo de 1925 en Valladolid su infancia pasó entre Madrid y Albacete, donde su padre, un antiguo comandante republicano, cumplía condena por motivos políticos. Publicó su primer tebeo, *El Espíritu de la Selva*, en la editorial Hispano Americana, a los diecisiete años, en 1942. Poco después comenzó a trabajar para Editorial Valenciana, con las series *Niño Gonzalo* y *Richard y Bakutu*. En 1943 da comienzo a la saga del encapuchado más famoso del tebeo español y traslada su residencia a Valencia. Prolífico autor, Manuel Gago realiza diferentes colecciones durante su vida. En 1947, cuando ya el éxito del Guerrero estaba asentado, propone a la editorial Valenciana un proyecto, *El espadachín enmascarado* que la editorial de los Puerto dejará en la recámara hasta su publicación en 1952. Paralelamente ofrece un producto parecido a la compañía catalana Toray: *El espadachín de hierro*, editorial que la sacará al mercado en 1949 durante 9 números y que el autor se vio obligado a abandonar por desavenencias con Valenciana, quienes pretenden acaparar toda su obra y que trabaje en exclusividad para ellos.<sup>200</sup> En esta etapa Gago también estuvo firmando para Valenciana desde 1944 la colección *El pequeño luchador*, un serial ambientado en el oeste y que tuvo una permanencia de 230 números. A sí mismo en 1949 sacó al mercado *El hombre de piedra*, junto a su hermano Pablo, colección con la que revisó su contrato y con el que se establecía que Manuel tendría libertad para poder trabajar con otras editoriales<sup>201</sup>. Poco a poco el apellido Gago es garantía de éxito y eso se

<sup>199</sup> Manuel Barrero, “Consulta sobre El Guerrero del Antifaz”, [tebeosfera@gmail.com](mailto:tebeosfera@gmail.com), Correo electrónico personal, 13 de octubre de 2009.

<sup>200</sup> Porcel, Pedro y Diego, *Clásicos en Jauja. La historia del tebeo valenciano 1930-1965*, Ediciones de Ponent, Alicante, 2003. p.153

<sup>201</sup> *Ibidem*

convertiría en un acicate para las editoriales que veían en el mercado del tebeo una salida para su recuperación económica, maltrecha tras el conflicto bélico.

De esta liberación contractual nacería la editorial Garga en la que junto a su familia, Manuel sacaría para deleite de cada vez un número más grande de lectores, obras como *El misterioso X*, *El rey del oeste*, *El libertador* o *El hijo de las galeras*, todas ellas en 1950 bajo guión de su hermano Pablo e ilustraciones suyas. Sin embargo el intento editorial fallaría y un año después fundarían un nuevo proyecto llamado Maga. Esta vez sí que la experiencia tendría más éxito y Manuel continuaría como ilustrador en algunos de los títulos mientras que su cuñado Miguel Quesada aparecería como director artístico y coordinador. La nueva compañía apostaría por diversificar las ambientaciones y publicaría a héroes en el oeste americano como *Apache*, a espadachines como *El cruzado negro* y *El as de espadas* o encapuchados como *Carlos de Alcántara*; pero también tocaría géneros como el selvático en *Bengala* y *Pantera negra*, y los de acción y detectives como las series de *Pancho Dinamita* y *Tony y Anita*.

Tampoco la relación de Manuel Gago con Valenciana se ceñiría a la saga del Guerrero o las ya mencionadas de *El espadachín enmascarado* y *El pequeño luchador* o *El hombre de piedra*. Sino que su relación contractual le llevaría a firmar colecciones como *La pandilla de los siete*, *David de la policía montada*, *El hijo de la jungla*, *El patriota*, *El guerrillero audaz* o *El aguilucho*. El que fuera director artístico de la editorial Valenciana y creador del personaje *Jaimito*, José Soriano Izquierdo, cuenta que Gago fue el padre de:

“mil ochocientos episodios que, aparte (de) sus aventuras independientes, superan los dos mil títulos creados por Manuel Gago para nuestra editora. Y si cada uno de los titulares de cada serie es secundado, en el curso de las diferentes aventuras, por unos treinta personajes coprotagonistas, llegamos a la conclusión de que, sólo para los títulos mencionados, tuvo que crear unos cuatrocientos personajes de calidad representativa, a los que dotó de historia y cuestión propia e independiente”.<sup>202</sup>

En el propio Guerrero, los coprotagonistas superaban el centenar, la mayoría de ellos dotado de su propia personalidad y con un papel destacado a lo largo de la colección. De una manera global, en su obra, Manuel Gago podría haber llegado a crear un millar de personajes, una herencia muy importante para un solo ilustrador.

La relación de Gago con la que fuera la editorial que le lanzara al mercado no acabaría muy bien; a principios de los años ochenta, el ilustrador quiso registrar su personaje pero descubrió que la propia Valenciana ya había reconocido el título. Como le pasaría a muchos otros autores que trabajaron en este campo, los derechos de autor sobre el personaje habían sido registrados en los años cuarenta por los responsables de la Editorial Valenciana, es decir por Juan. B. Puerto, derechos que, con el paso de los años pasaría a sus herederos. *Al parecer el registro se realizaba sin la constancia de los autores. La excusa utilizada es que era la mejor forma para que la competencia no se quedara con ellos. Pero tampoco se devolvieron y hoy continúan explotándolos.*<sup>203</sup>

<sup>202</sup> José Soriano Izquierdo. *Sobre la obra de Manuel Gago. Su legado*. Homenaje a Gago. Vol. 43. Editorial valenciana. Valencia, 1981

<sup>203</sup> *Levante. El mercantil valenciano*. 19/02/2004. No sólo le ocurrió a Manuel Gago sino que en la misma coyuntura se encontraron autores como el padre de *Pumby*, José Sanchis Grau y Francisco Darnis Vicente, autor de entre otros de la colección *El Jabato*. Ambos pleitos fueron ganados.

Como vemos Gago fue ante todo un extraordinario cronista de historias, aparte de un dibujante habilidoso. Según admitiera él mismo y corroborado por familiares y gente de su entorno, Manuel tuvo una gran entrega al trabajo. Realizó un total de 27.000 páginas en las diferentes series y colecciones en las que trabajó. Siempre de un carácter amigable, después de 53 colecciones dibujadas entre 1942 y 1981, Manuel Gago falleció el 29 de diciembre de 1980. Su obra más simbólica, *El guerrero del Antifaz*, había sido un modelo donde muchos autores encontraron inspiración y con la que un gran público conectó desde un principio. La popularidad de su personaje crearía escuela para muchas otras empresas y editoriales y les abriría las puertas de un mercado que había renacido tras la guerra y que tendría una duración en nuestro país hasta finales de los años sesenta.

Como admitió el propio creador, su obra más emblemática se basó en *Los cien caballeros de Isabel la Católica* de Rafael Pérez y Pérez, publicada originariamente por Editorial Juventud de Barcelona en 1934. Este autor, olvidado hoy en día, fue maestro de escuela y uno de los primeros cultivadores de la novela rosa en España que gustaba de ambientar sus obras en la Edad Media. El uso de este escenario ya marca directamente una adecuación psicológica de los personajes y un escenario claro repleto de convencionalismo y de mitos.

Cuenta Soriano que en una de sus charlas le preguntó a Manolo, como era conocido, cómo se le había ocurrido la idea de *El Guerrero del Antifaz*. Gago le contestó que:

*“había mirado hacia dentro de España. Cuando se proponía dibujar un cuaderno, para que se publicará en su propio país, pensaba en lo que podría gustar a los españoles. Y miraba hacia su propia tierra e historia para encontrarlo. La España tantos años dividida, los moros y los cristianos, el Cid Campeador, Don Pelayo, San Fernando, los Reyes Católicos... aquellas luchas y escenarios eran estupendas, pero le faltaba el personaje y la intriga”*<sup>204</sup>

Y Gago lo encontró en el Don Adolfo de Moncada, el guerrero enmascarado.

En si la saga del enmascarado comienza antes del primer cuadernillo publicado en 1943<sup>205</sup>. El origen estaría en un monográfico fechado en 1942 y realizado por Manuel Gago, cuadernillo que parece ser es el propulsor de las aventuras del *Guerrero del Antifaz*. Se trata del nº 32 de la colección Selección Aventurera: *El juramento sagrado*, publicado por la editorial Valenciana y en la que se encuentran otros tebeos firmados también por Gago como *Tres blancos entre los monstruos* o *La caverna de los monstruos*, aventuras de los personajes *Richard* y *Bakutu*. En *El juramento sagrado* se relatan las aventuras del Conde de Peñanegra que va a unirse a las tropas cristianas de los Reyes Católicos quienes combaten contra los soldados granadinos de Boabdil. En el camino se une a Rodrigo de Cuevas, un noble enviado por sus majestades para que vaya allanando el camino hasta el sitio de Granada. Rodrigo le pide que le ayude a derrocar a un reyezuelo árabe llamado Alí. Tras varios sucesos el Conde de Peñanegra descubre a un guerrero, que será una mujer, que lucha por una venganza personal y que quiere

---

<sup>204</sup> Soriano Izquierdo, J. *Homenaje a Manuel Gago*. Editorial Valenciana. 7/11/1981

<sup>205</sup> Así lo firma el estudioso del cómic Tadeo Juan. Disponible en el catalogo online de la revista Tebeosfera:

[http://www.tebeosfera.com/obras/publicaciones/seleccion\\_aventurera\\_monograficos\\_valenciana\\_1940.html](http://www.tebeosfera.com/obras/publicaciones/seleccion_aventurera_monograficos_valenciana_1940.html) (Consultado el 20/05/2010)



matar personalmente al caudillo Alí. Al final de la aventura el Conde de Peñanegra consigue hacerse merecedor de ser nombrado por don Gonzalo Fernández de Córdoba, conocido como el Gran Capitán, como uno de los cien caballeros de la Reina Isabel.

En este cuadernillo auto conclusivo se encuentran ya los elementos que darán lugar a las aventuras del enmascarado: la ambientación en la Reconquista, la venganza personal, los diálogos y los personajes como el moro Alí. Pero no sólo se crean en él un esbozo de los protagonistas y los secundarios sino del incipiente estilo que caracterizaría a Manuel Gago. En poco tiempo, el autor vallisoletano, fue alcanzando un estilo único en sus dibujos, suelto y ágil, en el que las figuras tienen un peso y una fuerza arrolladora. Su manera visual de trabajar se afianza a partir del cuadernillo nº 4 de la serie, *El torneo del odio*, publicación a partir del cual comienza a tener una periodicidad quincenal, regularidad que luego pasaría a ser semanal.

Aunque la colección duró más de 20 años los cuadernos más interesantes son los que se sitúan entre 1945 y 1950. Ellos representan los años de madurez del autor, donde se perfila su estilo y su modo de contar a partir de unos modelos literarios y gráficos muy concretos. Gago nunca fue un dibujante excepcional, sin embargo sí que fue capaz de desarrollar un gran instinto de narrador. Pese a tener varias colecciones en marcha en esos mismos años, Gago se podía dar el lujo de cuidar sus dibujos. De aquí que se esmerase en la ejecución de las portadas de los cuadernos, coloreadas con tintas planas, y, aunque el papel era de calidad muy baja, en las cubiertas de los cuadernillos sí que se ponía especial interés<sup>206</sup>.

Su estilo era un *trazo rápido y directo, cuya seguridad de ejecución le permite – según sus propias manifestaciones – dibujar directamente a pluma o abocetando apenas un ligero esborzo*<sup>207</sup>. Del uso de su plumilla y de tener que realizar un sinfín de viñetas semanales, nace un dibujo sencillo pero ágil con el que obtenía un resultado eficaz. En sus ilustraciones los cuerpos de los personajes, fuesen malvados o protagonistas, acaban confundiéndose ya que todos reproducían los mismos patrones físicos, llegando a crearse unos perfiles iguales para todos aquellos enemigos o convirtiéndolos en hombres masas que obedecían a esquemas casi intercambiables entre ellos. A pesar de su forma de trabajar, de obligado cumplimiento y apresurado y que le llevaron a prescindir de detalles y de apuntes de decorados en muchas ocasiones, Gago creó un estilo directo y con fuerza que supo congeniar con los gustos más populares de la época haciendo de su personaje un héroe que satisfacía las demandas del más variado público.

Pese a estas deficiencias, sus dibujos estaban repletos de altas dosis de potencia y dinamismo. En ellos se da una tensión contenida en las viñetas, que tienden a traducir la fuerza expresiva a partir de las posturas de los personajes. Éstos aparecen como dibujados abigarrados y forzados, retorcidos en sus formas, en sus movimientos, en las posturas que alcanzan para luchar. Precisamente la plasmación del movimiento de las figuras fue una de sus características que más popular lo hicieron. La estilización de la anatomía, pero sin olvidar la fuerza que de ellas se desprenden, recuerda a la obra de Miguel Ángel. Manuel Gago tenía una gran vocación por el dibujo de la figura humana

---

<sup>206</sup> Lara, Antonio, en *El Guerrero del Antifaz. Repaso del cuaderno 26: el crimen de Harúm (1946). Historietas, comics y tebeos españoles*. Viviane Alary (éd) Presses Universitaires du Mirail, Toulouse, 2002. P. 164

<sup>207</sup> Porcel. Óp. Cit. , 2003, P. 154

en movimiento. Al vallisoletano le llamaba la atención el deporte, de dónde sacaba la inspiración para luego mostrarlas en las figuras de sus dibujos.

*“Lo que más se adaptaba a lo que entonces (hacía, era) la lucha libre americana. En ella los movimientos, las presas, los saltos, la espectacularidad de los volteos y las llaves, se ralentizan e identifican con lo que quiere para luchas de sus personajes”<sup>208</sup>.*



En esta viñeta, perteneciente al nº 87, *La rebelión de los piratas*, se puede ver el dinamismo en las escenas de lucha que se están produciendo dentro del barco del pirata negro. Aparecen dos claros grupos pictóricos formados por figuras abigarradas. A la izquierda el Guerrero y su nuevo compañero, el Pirata Negro, y a la derecha y como si de un ring de boxeo se tratase, los enemigos, los soldados corsarios de Yeir Kan. Los dos grupos enfrentados hacen que se reparta el peso visual por igual, de tal manera que no se le da protagonismo a ninguno de los grupos de personajes. Ambos conjuntos tienen la misma importancia para Gago. No existe un realce de un personaje sobre los otros. Los hombres, formados en masas y grandes volúmenes, se encuentran en el mismo plano. A primer vistazo aparecen figuras homogéneas, sobre todo en los enemigos, casi con el mismo rostro y el mismo cuerpo musculoso, personajes que evocan las composiciones pictóricas y escultóricas del renacentista Miguel Ángel y su manifiesta *fuerza sobrehumana*. Pero también heredan el dinamismo de los films de aventuras de corsarios y piratas. En el aspecto físico, Gago dotaba a la mayoría de sus personajes de las mismas cualidades. Musculatura y poderío eran propios tanto de vencedores como de vencidos, de personajes positivos como de aquellos que encarnaban supuestamente el mal. Tal vez se debiese a que en el mundo que refleja no hay razas que simbolizen la maldad o la bondad ni los personajes tienen tintes de buenos o malos sino que simplemente plantea dos etnias, la árabe y la española, enfrentadas, cada una intentando vivir su vida en un momento histórico, la Reconquista, y una sociedad que, aunque fuertemente dividida por la religión, en el fondo supieron convivir durante siglos.

También se puede observar en este instante congelado, el gusto del autor por los movimientos de los personajes, la dinamicidad en la lucha y el trato atlético, influido por la lucha libre como hablaba Soriano, en sus personajes. El chocar de las espadas,

<sup>208</sup> Soriano Izquierdo, J. Óp. Cit. 1981, *Sobre la obra... La vocación*. Vol. 11

reforzado por las líneas cinéticas, lleva al espectador a vivir un momento de tensión, en la que espera con grata intensidad a las siguientes viñetas para ver cuál de los dos grupos ganará la pelea.

Sus viñetas tenían garra pese a que muchas veces los dibujos parece que simplemente están abocetados o sin terminar. Al poco tiempo que tuvo para su ejecución se sumó a nuestro modo de ver la reducción de espacio en los cuadernillos. En la primera edición de *El Guerrero del Antifaz* éstos constaban de 16 páginas hasta el número 54, pasando desde el número siguiente a ser de 10 páginas. Esta variación influyó sobre el dibujo, así en los primeros cuaderno las ilustraciones eran mucho más amplias y por lo tanto más relajante también su lectura.

Pese a este pequeño inconveniente, Gago acertó en la gran eficacia narrativa que le dio a sus obras y sobre todo a la que más popular le haría, *El Guerrero del Antifaz*. Gago supo integrar en sus obras dibujo y guión sin que se perdiera la planificación o la cadencia de la narración.

*“La planificación y el ritmo se ajustan en todo momento a la historia relatada de modo tan natural que se diría logrado sin el menor esfuerzo. (...) Asimila sin artificiosidad los mecanismos de otros medios –el cine básicamente– poniéndolos al servicio de sus narraciones. Sin alardes ni riesgos estilísticos, pero con un dominio irreprochable del lenguaje de la historieta, sus páginas se leen gráficamente de un modo fluido. (...) En sus mejores épocas – que se sitúan entre 1948 y 1961 – su dibujo es sintético, seguro, traduciendo una fuerza y un dinamismo que ninguno de sus coetáneos igualaría”.*<sup>209</sup>

Su concepción narrativa era muy buena. Esto lo conseguía no solamente con el guión – la historia narrada que de por sí tenía unos tientes folletinescos muy atractivos – sino también con la planificación de la obra. El elemento clave para conseguirlo era que el propio dibujante fuese, en la mayoría de los casos, el guionista. Así relataba en el espacio con el que contase, la historia que él quería. En cada viñeta aunaba un instante significativo, un momento clave de la trama, y para ello podía utilizar diferentes encuadres, multiplicando de esta manera la perspectiva y los planos. La planificación de las viñetas, con la que seleccionaba espacios y encuadres para encontrar la máxima expresividad con la mayor economía de elementos, le llevaba a componer imágenes de las que pasar de una a otra de forma rápida y dinámica. Para ello contaba con los signos auxiliares cinéticos como el uso de las rayas utilizadas para acentuar el choque de las espadas o aquellas que simulaban el galope de los caballos.

El autor sabía que la imagen debía de estar lo *suficientemente encadenada para que se comprendiese la historia con el mínimo de texto* con lo que además conseguía una mayor audiencia gracias a la facilidad de la lectura de la saga del enmascarado español. Para obtener un resultado así, Gago no regateaba a la hora de colocar a sus personajes saltando, corriendo o luchando, aunque ello supusiera un mayor esfuerzo<sup>210</sup>.

Sin embargo en una obra tan amplia como la de *El Guerrero del Antifaz*, no podemos olvidar la etapa firmada gráficamente por Matías Alonso Andrés y hacer un inciso aquí en su estilo e intervención en la saga. Este autor vasco hereda la colección en un momento en el que Manuel Gago tiene desavenencias con la editorial del Turia. Estamos entrados en 1961 cuando se encarga del enmascarado, por lo que tanto el estilo

<sup>209</sup> Porcel. Óp. Cit. 2003, P. 154

<sup>210</sup> Soriano Izquierdo. Óp. Cit. 1981, *Sobre la obra... Su formación*. Vol. 2

como el guión tienden a ser más abiertos. Matías Alonso ya había trabajado en la trilogía para Grafidea del *El charro temerario* y también lo había hecho en *Jarko, el temible* (Grafidea, 1957) y en *Hazañas de la Juventud Audaz* (Valenciana, 1959). Cuando este ilustrador recoge, junto a Vicente Tortajada como guionista el producto, en el número 421, hablamos ya de una nueva etapa dentro de las aventuras del enmascarado. En el cuadernillo 362 el Guerrero había conseguido casarse con la condesa Ana María y había sido reconocido por los Reyes Católicos y por el resto de la sociedad como un noble español y cristiano. Después de este hecho, que cierra un ciclo mucho más trágico que el que se va a abrir a partir de ahora, comienzan nuevas aventuras a partir del incendio del castillo de los Condes de Roca. Este será el pie a nuevas peripecias de un personaje más del tipo benefactor que vengativo. Y es en esta coyuntura cuando se le encarga a Matías Alonso que se haga cargo de *El Guerrero del Antifaz*.

Si Gago había creado un estilo que seguirían muchos de los autores de aquellos años y posteriores, Matías Alonso, siguió la línea del padre del Guerrero pero le dio tintes mucho más preciosistas. En todas sus obras gustaba de cuidar los fondos y las indumentarias y además atendió mucho más el entintado, algo de lo que Gago careció. Quien mejor han descrito la etapa de este autor en la saga del enmascarado son los hermanos Porcel, de él dicen que su

*“trazo es limpio, de contrates muy definidos, como una barroca línea clara (...) hay una insistencia en los detalles de ornamentación, vestuario y arquitectura, todo muy recargado, que acentúan la creación de un mundo fabuloso y particular. Alonso aporta a la saga un marcado exotismo y cierto desenfado –muy de acuerdo con los guiones de Vicente Tortajada como con los tiempos que corren, lejos de la época de autarquía – y su trazo limpio, casi cortante, evidencia su gran altura como ilustrador y su soberbio manejo de los contrastes para lograr una iluminación espectacular<sup>211</sup>”*.

La competencia en esta etapa de la colección es dura, había nacido y llevaba ya tiempo en el mercado otro fenómeno que revolucionaría a las viñetas en nuestro país: *El Capitán Trueno*. Por eso la serie se impregna del ambiente exótico que su rival había mostrado, y aparecen personajes más extravagantes, como el Rey Buitre, que sitúan fuera de esa etapa de la Reconquista española, en la que había nacido el Guerrero, al héroe y sus compañeros.

Con Manuel Gago se había creado un estilo que podemos decir que rivalizaba con el otro gran foco de producción de tebeos nacionales, se trataba de la compañía afincada en Barcelona: la editorial Bruguera. Francisco Tadeo Juan, analiza la diferencia entre una y otra corriente y esboza que ambas escuelas supusieron dos formas y dos maneras diferentes de trabajar. Plantea este autor que

*“en Barcelona se usaba un realismo más estático (...) mientras que el estilo valenciano era una asimilación de la dinámica de la tira de prensa estadounidense, más movimiento, más acción, e intercalando, sobre todo por M. Gago y Federico Amorós, intrigas entrelazadas con diálogos no banales, cosa que no advirtieron los seguidores, salvo el genial Juan García Irazo y algún otro”.<sup>212</sup>*

<sup>211</sup> Porcel. Óp. Cit. 2003. P. 171

<sup>212</sup> J. M. Varona "Ché", *Entrevista realizada a Francisco Tadeo Juan en Valencia*. Junio de 2005. Disponible en: <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Entrevista/TadeoJuan/Francisco.htm> (consultado el 29/12/2009)

Precisamente esa característica de la que habla este autor, la introducción de intrigas entrelazadas, fue uno de los aciertos que tuvo Manuel Gago. Al estilo rápido y directo con el que nació la serie y que la marcó desde el principio, hay que sumarle como el ilustrador supo congeniar muy acertadamente el guión con las ilustraciones durante toda la colección, sobre todo en los cien primeros números<sup>213</sup>. Uno de los hándicaps a los que se enfrentaba era la periodicidad de la serie: primero quincenal y luego semanalmente. Para poder crear un cuaderno de aventuras muy demandado por el público de la época, que era en el fondo el barómetro de todo producto popular que se precie, tenía que introducir una historia atrayente y que conectase con el destinatario; y a ello sumarle una ejecución de los dibujos que fuese atractiva. De él se esperaba que en cada entrega mantuviese al espectador en vilo mientras que su héroe estaba expuesto a mil peligros. Pero para alargar la acción y dilatarla en el tiempo – y por lo tanto en las ventas – Gago refería varios hilos conductores y diferentes tramas entrelazadas entre ellos. Poco a poco el cuento va creciendo, los personajes, cada uno con sus pasiones y odios, van creando una estructura narrativa cada vez más compleja.

Durante toda la saga hay ejemplos de enredos de amoríos, de venganzas que se intentan cumplir o de nuevas amistades. Los personajes se van sumando a la acción y además se mantienen temporalmente, cosa que no ocurre en otras colecciones, y con ellos van apareciendo nuevos odios, pasiones, amores o rencores que forman el coctel de la trama que gracias a ellas mantiene la tensión en vilo y hace avanzar la narración. No hay círculos de historias cerradas sino que las acciones paralelas se entremezclan en un momento o se rozan para dilatar temporalmente el principal hilo conductor de la serie: la venganza del guerrero y su amor por doña Ana María. Por eso es constante el uso de espacios distintos. Se salta de las costas españolas alicantinas al desierto tunecino o a las aguas subterráneas de un castillo. Además en un mismo capítulo se congela la lucha del Guerrero y de Fernando contra los esbirros de Yeir Kan, mientras que en la siguiente viñeta se ve qué ocurre en España en tierras moriscas y se muestran las intenciones de malvados como Olián o el capitán Rodolfo que quieren conseguir para ellos a la condesita Ana María.

En el fondo, el lío de tramas responde a la estructura clásica del folletín. La saga del enmascarado pertenece al tipo de cuadernos de aventuras que presentan una estructura narrativa global durante toda la colección. Es decir la acción total de la serie no se resuelve en un solo cuadernillo auto conclusivo sino que, aunque tiene suficiente capacidad para enganchar al lector si se lee un capítulo único, va avanzando hasta que se termina en este caso con la venganza y la boda de los condes de Roca. Para ello el autor usó la fragmentación de la intriga repartida en diferentes números que tenían continuidad entre ellos, copiando de esta manera a la estructura narrativa de la literatura por entregas decimonónica. No hay que olvidar tampoco que la propia editorial Valenciana se dedicó durante muchos años a vender este producto (que desde finales del XIX tuvo entretenidos a muchos lectores) y también novelas baratas populares.

La saga del enmascarado se convirtió pese a las críticas que se le hicieron años después, en una de las series más representativas del tebeo español y probablemente sea

*“la responsable de la adicción a las historietas impresas en papel barato, y en formato horizontal, consagradas monográficamente a un sólo héroe y cuyo final, siempre provisional,*

---

<sup>213</sup> Hay que hacer un pequeño inciso y apuntar que Manuel Gago trabajaba casi siempre solo pero en los guiones a veces estuvo auxiliado por su hermano Pablo y por su cuñado Pedro Quesada

*concluía con la palabra mágica “continuará”, que atrapaba a los lectores, emplazándolos para comprar el próximo ejemplar, en el que proseguía la interrumpida aventura”.*<sup>214</sup>

La última viñeta dejaba el final abierto (aunque todo lector sabía que su héroe no iba a fallecer ya que para eso había heredado la cuasi inmortalidad del mito), a que el protagonista se pudiese salvar o no. Con esta política de ventas se afianzaba más al futuro comprador y se le fidelizaba a la par que aumentaban las tiradas.

Como base dentro de la cultura más populista, el folletín y sus hermanos la novela popular y el tebeo, nacen en el mismo momento que la moderna industria cultural, es decir cuando se expande el mercado gracias a la introducción de nuevas máquinas capaces de reproducir en poco tiempo un número bastante elevado de copias. El interés del lector en estos productos se consigue mantener vivo ya que se hacen narraciones *ad hoc* para un público previamente escogido<sup>215</sup>. El secreto estaba en saber dar un corte que interrumpiera la acción en el momento justo, obligando al lector a estar atento a la siguiente entrega para poder sumergirse de nuevo en las aventuras de su héroe favorito<sup>216</sup>. Para ello el autor contaba con armas como el pintoresquismo, la sorpresa, el giro de los acontecimientos, la fantasía (que ha de ser creíble o al menos tener las licencias necesarias espacio temporales para que pueda serlo), el carácter del héroe, siempre caballeresco, y su intervención en el momento oportuno.

Y siguiendo la estela que marcara el folletín decimonónico y novelas al uso como las obras de Dumas padre, de Paul Féval o las de Manuel Fernández y González, aparece un universo plagado de personajes que Gago supo enriquecer a partir de sus aventuras, de sus desdichas, sus odios y de sus amoríos. Gago retrató a todos sus hijos dibujados en el papel como personajes que sus lectores recordarían durante años y que les harían vibrar y emocionarse con sus aventuras.

#### **4.1.2. Los personajes de la saga**

El principal es Don Adolfo de Moncada, es decir el *Guerrero del Antifaz*. En torno a él un sinfín de compañeros de todas las edades y condiciones que viven sus aventuras con la misma pasión que el protagonista principal. Todos se mueven en un universo donde prima la acción sobre la descripción y el análisis psicológico, enmarcado en una época legendaria y tradicional: la Reconquista, que demuestran en parte, el nacionalismo por el que España estaba influido desde las directrices gubernamentales.

Desde el primer número de la saga se esboza el carácter del protagonista y se narra su historia a partir de un flash back en boca del que será su verdadero padre, el conde de Roca. En un encuentro con su vecina Ana María, la condesa de Torres el conde le cuenta que veinte años atrás su esposa fue raptada por un caudillo árabe llamado Alí Kan quien la convertiría en su favorita. Tras muchos intentos de recuperarla, el conde abandona toda esperanza de volver a rescatarla. Pero dos meses antes

---

<sup>214</sup> Conde Martín, Luis, en “El guerrero del antifaz” en VVAA, *Tebeos, los primeros cien años*, al cuidado de Antonio Lara, Madrid, Biblioteca Nacional, Anaya, 1996. P. 231

<sup>215</sup> Este planteamiento se ha hecho y se seguirá realizando con productos y formatos televisivos como los que hay actualmente en las pequeñas pantallas televisivas.

<sup>216</sup> Vittorio Brunori. *Sueños y mitos de la literatura de masas. Análisis crítico de la literatura popular*. Gustavo Gilli. Barcelona, 1980. P. 22

de que le relatará sus desdichas a su vecina de condado, apareció un joven que decía, le traía nuevas sobre su mujer. El mensajero le dice que su hijo y su mujer han fallecido a manos de Alí Kan. Narra cómo después de raptarla y de desposarla, nacería el héroe; el moro creyendo durante todos esos años que era su verdadero hijo lo educa en la fe mahometana y le consagra como un afamado luchador contra sus enemigos, los cristianos. Su madre se entristecía cada vez que el Guerrero volvía repleto de victorias contra los godos, hasta que un día le desvela su verdadero origen y le pide que abandone el territorio árabe y busque en el campo cristiano a su padre biológico. La conversación es escuchada por Alí Kan quien se enfrenta al joven y a la que fuera su esposa, dándole muerte a ella. El guerrero, cuyo nombre árabe no se da, huye y jura hacer cumplir la última voluntad de su madre. Sin embargo cuando llega a las tierras del conde de Roca éste duda de la historia por lo que su supuesto hijo le abandona diciendo que a partir de ese momento cambiará sus creencias y luchará contra los moros mientras que intentará hallar pruebas que certifiquen su relato.

Desde este primer cuaderno se localiza la acción en un tiempo determinado: el reinado de los Reyes Católicos. Ya en la primera viñeta de introducción aparece la figura del enmascarado y en el texto de apoyatura se centra la trama en un periodo incierto que podría ir desde 1469, año en el que se desposan Isabel y Fernando hasta aproximadamente 1484 a 1487, fechas en las que se produce la Conquista de la parte occidental del reino y en las que el sultán Boabdil firma un tratado con los Reyes, según el cual entregaría Granada a cambio de que le dieran un señorío en la zona oriental del reino. Por lo tanto con su introducción narrativa nos encontramos un periodo completamente delimitado: el inicio de la Edad Moderna y del Renacimiento en España, el momento fundacional del Estado moderno y de la unidad de España.



También durante los primeros capítulos se marca la espacialidad de la aventura. España es el primer sitio donde se produce la acción: algún punto entre las costas de Alicante y Almería. Con el devenir narrativo los personajes se irán moviendo por distintos sitios como el litoral tunecino y sus pequeños pueblos pero también llegarán hasta Tombuctú, el reino de Saba – que los historiadores lo sitúan en la actual Yemen – o Venecia. A partir del cuaderno 100 la acción se amplía y el mar Mediterráneo se

convierte en el centro de numerosas aventuras, mas tarde la acción pasó al mar Negro e incluso llegó al océano Atlántico.

El que llegará a ser Don Adolfo de Moncada, el conde de Roca, se presenta, como si con ello se marcara una línea divisoria entre razas, como un hombre sin nombre, es simplemente el hijo de un reyezuelo árabe. Pocas pistas se dan sobre él, solamente que es un acreditado luchador entre los suyos y que hace lo que las reglas de su religión y ambiente le exigen. Es mahometano y su vida se centra en ganar territorios o mejor expresado, en no perderlos, para gloria de su padre y su pueblo. No se ahonda en las relaciones que tiene con su progenitor, quien en breve tiempo se convertirá en su malvado enemigo. Físicamente es como los héroes a la usanza, fuerte, joven y haciendo



gala de los cánones masculinos de belleza homérica. De carácter apolíneo intenta imponer la visión de su propio bien nublado a veces por su propio camino de venganza. Su fuerte musculatura está apoyada por su vestuario, calzones cortos que dejan al descubierto sus poderosas piernas, cota de maya sobre el fuerte torso en el que además tiene pintada una cruz, casco y una capa que cubre sus hombros. Y por su puesto su rasgo más definitorio: el antifaz. De piel y pelo moreno, su rostro es imperturbable y está oculto la mayoría de las veces por la máscara, pero en él se averiguan facciones agradables que vienen enmarcada por una mandíbula cuadrada y poderosa, unos ojos redondos, una nariz recta y por supuesto por la ausencia de bigote o barba. Es en definitiva, el resumen icónico del adalid influenciado por rostros del *star system* y por la cultura occidental.

Desde este primer número en el que se muestran los derroteros por los que se van a guiar los pasos de su vida, su comportamiento da un giro de 180° y destinará el resto de su existencia a luchar contra el que fuera su progenitor y a ser admitido en la sociedad clasista de los cristianos. A partir de aquí su vida se rige por el destino que la vida le tenía reservado y su actitud hacia los que habían sido su familia y entorno la traduce en una lucha hacia ellos. Como si de un caballero que acudiese a las cruzadas se tratase, el Guerrero se convertirá en un hombre que luchará por defender la cristiandad y que tendrá entre sus rasgos la austeridad tan criticada de mitad monje, mitad soldado. Sin embargo actuará solo o con la ayuda de su escudero Fernando, pero no lo hará bajo las órdenes directas de ningún noble español y sus decisiones se harán por mutuo acuerdo con él mismo. Pese a ello conseguirá que muchos hombres luchen bajo su mando en el largo camino de sus aventuras hasta que cerca de trescientos capítulos después consigue casarse con su amada y derrocar a su padre putativo.

En su relación hacia los que le rodean, Gago dotó a su personaje principal de un halo de misterio y de atracción. Todos los que le conocen se sienten prendidos de ese joven valeroso y reconocen en él la fuerza y la valentía como si estos rasgos fuesen los elementos principales para subsistir en un mundo duro repleto de constantes luchas. Así numerosos personajes expresan esta sugestión hacia él. En el primer encuentro que sostienen la Mujer Pirata y el Guerrero ya se produce esta atracción; el enmascarado está huyendo de las huestes de los hermanos Kan junto a un grupo de mujeres cristianas, doña Beatriz, Fernando, el Pirata Negro y sus hombres. Las naves de la Mujer Pirata hacen su aparición y luchan contra el barco del Guerrero para intentar apoderarse de este preciado botín y venderlos como esclavos. En el encuentro el enmascarado lucha contras las huestes de la corsaria y cae al mar donde entabla, sorprendentemente, una pelea con tiburones. Los ojos de la Mujer Pirata se dilatan de emoción y expresa que “*lástima que sea cristiano, si fuera uno de los nuestros...*”<sup>217</sup>.

Por supuesto las mujeres con las que se va topando caen enamoradas de su bravura y por él llegarán a realizar actos sublimes. Pero precisamente en la mentalidad del protagonista no existe otra dama que la que podría ser su Dulcinea si Cervantes hubiese escrito el Quijote casi cien años antes. El futuro conde de Roca representa el ascetismo del enamorado que solo tiene en mente a su amada. Para él y pese a quien le pese, solo existe una mujer: doña Ana María, la condesita de Torres. No sale de este duro corazón ninguna insinuación hacia cualquier otra mujer que no sea a ella y eso que a lo largo de sus aventuras al menos hasta el capítulo 362 en el que contrae matrimonio con su amada, en sus andanzas está rodeado de bellas y excitantes mujeres, tanto

<sup>217</sup> El Guerrero del Antifaz. nº 79. *La audacia del guerrero*. Editorial Valenciana, Valencia, 1944



cristianas como moras que le tientan constantemente. Por supuesto esta naturaleza monógama del héroe es fruto de una mentalidad y de una moral cristiana sin olvidar ni dejar de lado la autocensura existente entre los autores del tebeo.

A lo largo de los 667 cuadernos de la saga, las mujeres están retratadas desde la ternura y virginidad que representa la condesita hasta la desesperación o la locura que llevan a Zoraida a perseguir a su amado y dejarlo todo por él. Físicamente ellas rozan la castidad y más bien parecen estar sacadas de lienzos de Botticelli y de vírgenes renacentistas, que de mujeres cristianas o moras cautivas. Sus epítetos visuales no diferencian las razas ya que todas están cortadas por el mismo patrón icónico. Beldades delgadas y estilizadas cual frágiles muñecas de porcelana que se puedan partir. Sin embargo andan o cabalgan al igual que sus compañeros masculinos y soportan las mismas inclemencias de la naturaleza. Su fragilidad es aparente porque por dentro son fuertes y llevan sobre sus espaldas el paso de los años. Como muestra un botón. La madre del Guerrero, la que fuera condesa de Roca, raptada, obligada a contraer matrimonio con un hombre al que desprecia y a ser infiel a su verdadero esposo y por lo tanto a cometer adulterio e ir en contra de su propia religión. Toda esta fortaleza lo hace por el hijo que lleva en sus entrañas, al que educa y cuando encuentra el momento oportuno, le revela la verdad de sus orígenes.

El mismo camino podría seguir la condesita Ana María o doña Beatriz si no son salvadas a menudo por el enmascarado o por algún noble cristiano o por el eterno enamorado de esta última, el Pirata Negro. Mujeres educadas en una fuerte convicción religiosa para que fueran dueñas de sus casas; damas que llevan en su interior las raíces de la eternidad y del sustento de la madre-tierra, serán abocadas a vivir aventuras o desventuras porque se convierten en el objeto de deseo de los hombres. En sus oraciones siempre se encuentra el Guerrero y así se lo dice ella a su enamorado:

- *“Nunca os he olvidado. En los momentos de mayor angustia y aflicción era vuestro recuerdo y el deseo de volveros a ver quien ha sostenido mi valor y mi espíritu. ¡Mis oraciones os han acompañado siempre!*
- *Lástima – le contesta el Guerrero – que este amor nuestro, tan puro, tan verdadero, haya de estar condenado al fracaso”*<sup>218</sup>

La belleza no llega a ser arrebatadora como les puede ocurrir a otras mujeres ideadas por otros autores. Son rostros serenos y sencillos, de boca pequeña, ojos redondos y grandes, de nariz apenas insinuada, que recuerdan a frágiles doncellas que han de ser salvadas por su héroe. Ana María, la condesita, es esbozada como una mujer morena, vestida con ropajes pesados y largos. Recatada, tranquila, eternamente enamorada del Guerrero, despierta envidia entre sus compañeras porque ella sí es correspondida por su amado aunque, hasta que consuman su matrimonio y el reconocimiento que ello implica, sucedan mil aventuras y muchos capítulos. Su religiosidad va implícita en su propio nombre: en María y en Ana, la madre de Dios y la de la Virgen, cuyo significado es la misericordia y la compasión. Tiene su versión infantil en Sarita, la joven que acogerá como doncella confidente, a partir del cuaderno número 52.

Pero la belleza serena que ella encarna también se encuentra en Aixa, la hija de Harúm, un malvado reyezuelo árabe. Ya su propio nombre proviene del contexto

---

<sup>218</sup> El Guerrero... nº 280, *La trampa de Zoraida*

histórico en el que se mueven los personajes. Aixa, también llamada Fátima, fue la reina de Granada, la madre de Boabdil el chico y esposa de Muley Hacén. Una mujer que se convertiría en alma de la resistencia contra los Reyes Católicos y su expansión del reino. Fue ella la que le dijo a su hijo desde las Alpujarras: *llora como mujer lo que no has sabido defender como hombre* cuando Granada se rindió. La Aixa que Gago plantea es una mujer fuerte pero de apariencia delicada que sabe como gobernar a su pueblo. Deja sus tierras en España después de hacer un contrato con Isabel y Fernando para poder retirarse al norte de África y poder vivir allí con los súbditos que quieran acompañarla. Es uno de los personajes más trágicos de la serie. Su propio padre la quería matar y al final morirá en manos de Alí Kan. Desde el principio aparece ataviada con una corona de flores blancas que enmarcan su cabeza, simbolizando la pureza virginal<sup>219</sup> pero también como un presagio de su nefasto destino.

Enamorada también de don Alfonso de Moncada es, sin embargo, una mujer bondadosa. Después de que él ponga fin a sus desdichas, se da cuenta de que le ama pero también sabe que él la rechaza, que solo puede considerarla su amiga. En el número 66, *El guerrero en peligro*, este es apresado por su supuesto tío, el pirata Yeir Kan y el que fuera su padre morisco. Le amordazan y deciden acabar con él tirándole desde un barranco con una piedra atada al cuello. En el último momento es salvado por su inseparable escudero Fernando, quien le lleva al castillo de Aixa para que se recupere. Allí el Guerrero está a punto de fallecer y entre sus sueños febriles llama a su enamorada. Aixa, pese a amarle, en un gesto de bondad hace llamar a la condesita para que vaya al lecho donde yace el Guerrero malherido.

En su papel de soberana, sabe gobernar y dirigir a su pueblo equitativamente. Es justa en sus obras y es curioso, además, que se nos plantee como una mujer árabe que reina en una sociedad tan aparentemente machista como podría ser la del siglo XV. Su belleza también plantea envidias y celos de quien la quiere poseer. Al igual que le pasara a Ana María, es raptada, en este caso por su primo Hamet Zenete, quien además desea sus tierras; y será salvada, como no, por el enmascarado. Junto a ella aparece su guardia y sus soldados. Ellos dan su vida por su señora sin ningún reparo y quienes en más alta estima la tienen son los hermanos Kir, los tres fornidos luchadores, compañeros del Guerrero en numerosas aventuras y que, como ya hemos señalado, representan el tinte positivo del Islam.

Pero no todas las mujeres que aparecen en la saga tienen títulos nobiliarios o son de alta cuna. Una de los personajes femeninos más llamativos de la serie es Zoraida. Mujer mora que etimológicamente significa cautivadora, había sido una de las favoritas del harén de Alí Kan. Tiene un papel muy destacado a lo largo de la colección. Físicamente está tratada como sus compañeras de reparto: mujeres esbeltas de belleza quebradiza que asumen el papel de féminas morenas muy sensuales. Su origen, presumiblemente, es el de una persona humilde. Desde un principio muestra su amor hacia el Guerrero, ella es la que le ayuda en numerosas ocasiones y la que incluso decide convertirse al cristianismo y renegar de sus orígenes por el amor que siente hacia él. Le acompañará y le seguirá por los áridos caminos y enloquecerá porque él no le corresponde.

---

<sup>219</sup> Agustín Riera Torres. *Tras la máscara del Guerrero. Poesía y tragedia en la saga de El Guerrero del Antifaz*, de Manuel Gago. Disponible en:

<http://www.tebeosfera.com/1/Personaje/Guerrero/delAntifaz3.htm>. (Consultado el 23/09/2009)



Su vestimenta cambia con los diferentes capítulos pero entre los números 6 y 8 aparece vestida con velo y gasas y en sus portadas se podía observar con toda naturalidad sus formas redondeadas. Con ella el imaginario del tebeo se nutre de un tipo de mujer libre que lucha por el amor del hombre deseado, que le persigue y que es capaz de correr

riesgos para poder estar con él. Zoraida es la independencia y la decisión, la mujer que no se resigna a no tener al hombre que ama, por lo que al final sólo puede alcanzar una decisión trágica y quema el castillo de los Condes de Roca dando así comienzo a la segunda parte de la larga serie.

La pasión que siente hacia el enmascarado se convierte en demencia y así acudiría a diferentes métodos para conseguirlo. Ella cree que tiene el mismo derecho que su rival Ana María, a la que ha ayudado en diferentes ocasiones porque el Guerrero se lo ha pedido. Sin embargo en sus pensamientos está convencida que él sólo está destinado para ella:

- *“Y yo, Zoraida, lo amo tanto como la cristiana; ¡tengo tanto derecho como ella a su amor! (...) No, las mujeres de mi temple no renunciaremos tan fácilmente a lo que nos pertenece o a lo que queremos. ¡Yo frustraré ese regreso aunque me cueste la vida! – exclama respecto a la vuelta del Guerrero y su amada a España)*
- *Mañana mismo quieren partir hacia España. Y sé que si regresan allá, nada se podrá interponer en su amor y yo lo habré perdido para siempre. ¡A él, al único hombre que he amado!”*

Sin embargo para el enmascarado siempre será una persona en la que confiar pese a sus celos. Ella le expresa a él que no quiere que vuelva a España porque con ello se firma la sentencia de lo que ella no quiere que suceda: su boda con la condesita:

- *“No solo es tu patria, es también la patria de la condesa, de doña Ana María. A veces siento afecto por ella... otras veces lástima... ¡Y otras la aborrezco!*
- *No quiero que digas eso, Zoraida. Si te aprecio es porque siempre te he creído buena. Pero los celos te ofuscan. ¡Y no debes estar celosa!”*, le contesta el enmascarado<sup>220</sup>

Del universo de *El Guerrero del Antifaz*, poblado en el fondo por estereotipos, destaca la malicia y la rebeldía en la figura de la Mujer Pirata. Bella pero cruel, es el reflejo de la mujer emancipada, valiente y aguerrida. Este modelo de dama gustó mucho para poblar el universo ficticio de los tebeos españoles para chicos, incluyéndolo sobre

<sup>220</sup> El Guerrero... nº 280. *La trampa de Zoraida*

todo en las series de capa y espada. Enemiga eterna del Guerrero siente hacia su persona, como ya hemos visto, una mezcla de odio y de amor. Como la mayoría de los personajes el destino marca su nacimiento y sus vidas. Ella es corsaria y surca las aguas del litoral africano porque su padre lo había sido. Al morir éste a manos de cristianos, hereda sus barcos y su tripulación pero también el resentimiento hacia sus opositores religiosos. Su actitud es masculina, es capaz de desenvainar la espada y luchar, dirige a su tripulación en el combate y se bate en duelo con los hombres.

Su actitud recuerda a la que fue el primer almirante femenino de la marina española, la gallega Isabel de Barreto. Mujer de un fuerte e inquebrantable carácter, se embarcó junto a su marido en 1595 en una expedición en busca de las Islas Salomón. Tras la muerte de su esposo y la del subsiguiente capitán del barco por malaria, Isabel acarreó el mando de la tripulación, a la que sometió con unas férreas normas en su viaje por el Pacífico. De la misma manera que Barreto, la Mujer Pirata tiene un carácter varonil, autoritario e indómito. Con su talante despótico, la Mujer Pirata representa a la cohorte de corsarias como lo llegarían a ser Anne Bonny o Mary Read, las dos más famosas del siglo XVIII y Ching Shih, la reina de los piratas chinos que tomaría el control de la enorme flota pirata de su último marido cuando este falleció.

Sin embargo echa de menos el amor en su vida. De la admiración que le tenía al enmascarado pasa, al igual que Zoraida y que le ocurrirá a doña Beatriz, a darse cuenta del amor que le profesa. En el nº 144, *Rebelión de cautivos*, se encuentra apoyada pensativa en la popa del barco. Las lágrimas surcan su mejilla y ella pensando que el enmascarado había fallecido, reflexiona:

- *“Muerto... ¿Es esto lo que yo quería? No... ¡No! ¡Le amaba! ¿Cómo es posible? ¿No odiaba a ese hombre? Siempre pensando en él... Deseando apresarle y atormentarle... Sin saber que otra fuerza interna, ¡el amor!, se imponía a mi odio... Siento un vacío enorme dentro de mí... ¿Qué objeto tiene la vida para mí? ¿No vengué ya bastante a mi padre, luchando contra los que le dieron muerte?*

En esta serie ambientada en la Reconquista, el ambiente delimita a los personajes pero también los forma. Los años en los que sale al mercado hacen que no se muestren determinadas actitudes pero sí que se insinúen. Es el caso de la sexualidad. No existe ninguna aclaración visual de sus formas pero sí que se muestra como ocurre con los harenes. Para la cultura occidental el serrallo ha sido considerado como un lugar asociado al placer e incluso, a veces, a la promiscuidad. No mas lejos de la realidad, el harén otomano que es el que presumiblemente interpreta la serie, tendría su esplendor durante el siglo XVI, en él, el sultán otomano, como para cualquier monarca de una dinastía hereditaria, lo utilizaría no como puro placer sino para conseguir perpetuar su dinastía, elemento este con un destacado significado político. Al obtener descendencia no sólo afectaba a la sucesión en el trono sino a la propia supervivencia de la estirpe.

Para esta cultura, el harén, es el lugar donde la familia prospera ya que existe una fuerte organización en ellos. Representa el ámbito de lo doméstico pero también de lo secreto. Es un lugar sagrado y ha de estar protegido. Con una fuerte jerarquía femenina, en ellos vivían la sultana, que era la madre del sultán, sus esposas – un hombre árabe podía tener hasta cuatro esposas – y las esclavas, entre las que se encontraban las concubinas quienes estaban destinadas a la reproducción. Si llegaban a tener un hijo con el príncipe entonces podían convertirse en sus esposas. Las esclavas no podían ser musulmanas ya que ningún seguidor del Islam puede ser esclavo. Aquí es donde entraba

en juego la relación de poder contra los cristianos. Las mujeres, como en el caso de Ana María o la condesa Beatriz, eran raptadas supuestamente para convertirlas en concubinas. Por lo tanto la mujer se configura como un objeto de deseo, como un elemento de carne para traficar con ella y conseguir el fin último de la reproducción. Gago plasma en sus dibujos mujeres exquisitas y atractivas que cumplieran las aspiraciones ocultas de un mundo dominado por los hombres. Pese a la censura de la época y la que sería más acusada en la década siguiente, se salta sus reglas para plantear unas relaciones de poder entre razas y religiones.

El autor vallisoletano consigue crear una galería de personajes femeninos arrebatadores, no sólo por su apariencia física, sino por su psicología. En sus colecciones las mujeres son independientes y sugerentes pero a la vez frágiles y convencionales. Las dotó de una doble personalidad en la que se podía ver a una aguerrida antagonista femenina como la Mujer Pirata, pero que en el fondo necesita de sus hombres para que la ayuden a conseguir sus planes y la defiendan, y la enfrentó a la docilidad de la condesita Ana María y su sensualidad insinuada, creando en ella el icono oculto del deseo que todos los hombres anhelaban y a la que tan sólo uno podría acceder: el Guerrero. Son dos tipos de mujeres que representan dos caras diferentes de la misma moneda, dos mundos opuestos, el de los cristianos y el árabe, pero que tienden al mismo final, a convertirse en el sustento de la familia y encontrar en la pareja la estabilidad que buscan.

Al jugar con diferentes personajes Gago muestra la gran versatilidad que tuvo a la hora de imaginarlos y darles vida. Cada uno de ellos interrumpe en la acción con un papel determinado. Los Kir tienen el rol asignado de los grandes amigos que esbozan el compañerismo, la valentía y el honor. Si bien Gago no utilizó en esta colección a un tercer personaje fijo como es el amigo gigante como sí le ocurre a otras sagas, usó a los hermanos árabes para representar en diferentes episodios la camaradería. Santhal, Osmín y Soleimán añaden con sus descomunales cuerpos, mostrados explícitamente en diferentes escenas de torturas, el aprecio que puede surgir entre los dos mundos opuestos que retrata la colección. No es el único ejemplo de amistad entre las dos razas, con la reina Aixa, el Guerrero expone una relación de cordialidad y de ayuda mutua; con el Pirata Negro se irá forjando una estima que les llevará a compartir aventuras y el mismo trágico destino en el terreno amoroso. Tampoco son los únicos casos de respeto a la otra religión. En el capítulo 120, *El castigo de Olián*, el guerrero pone fin a la vida de éste reyezuelo que había enloquecido por la condesita, a él, le sigue en el puesto su lugarteniente Alhamar, quien se da cuenta de que no tiene nada en contra del Guerrero por lo que le deja salir de la fortaleza y continuar su camino junto a su amada. Alhamar añade que él será mucho más espléndido y menos tirano que su antecesor en el cargo.

El Guerrero sabrá hacerse amigos y ganarse el respeto de muchos de los protagonistas de la saga. Fernando es el primero. Joven o niño, según se juzgue, es la figura del escudero, del aprendiz que anuncia la llegada del caballero, del paje o sirviente que porta su escudo cuando éste no lo usa. Pero en la serie comparten mucho más. Con su presencia subyace la estructura tradicional de la literatura occidental de la presencia de un compañero para todo gentilhomme. Con un destino marcado desde los primeros capítulos<sup>221</sup>, el malvado Alí Kan mata a sus padres y hermana, el odio hacia el reyezuelo moro es similar al que sufre su señor. Pero de una manera similar a la de su señor, sus actos están plagados de valor y coraje pero también de humanidad. En uno de

<sup>221</sup> Su presencia comienza en el nº 23, *Tras de Alí Kan*.

los enfrentamientos que tienen contra la eterna contrincante, la Mujer Pirata, una de las galeras está a punto de hundirse y con ella toda la tripulación de esclavos que reman; para que esto no ocurra, tanto el Guerrero como su joven aprendiz se meten en las entrañas del barco y liberan a los esclavos de sus cadenas<sup>222</sup>. Como este ejemplo la serie tiene muchos más. Fernando no deja a su héroe sólo cuando sabe que necesitará de su ayuda e incluso se escapa de sitios seguros en los que se encuentra para ayudar a su señor, desobedeciendo sus órdenes. Eso sí, tampoco cederá y se amedrantará ante el peligro ni ante las torturas. Desafiante con el enemigo, fuerte y rápido en la lucha, es capaz de aniquilarlo si es necesario y a punto ha estado de fallecer en numerosas ocasiones. Su venganza le lleva a cometer actos no presumibles para un niño de la edad que puede aparentar, unos 12 o 14 años. Así se muestra explícitamente en el nº 55, *Regreso al condado*, donde acaba con un enemigo mientras recuerda que Alí Kan terminó con la vida de su hermana tirándola por un barranco. Sus palabras apoyan su acción y la justifican: “*tengo que vengar a mi familia y seguir a mi señor*”.

La amistad que se establece entre ellos es pura fascinación y respeto para el joven aprendiz por su señor. Con él vive, con él se desarrollará y de él aprenderá tanto el arte de la guerra como los valores personales y morales. Por eso, junto a su señor, Fernando aprende a entregarse por las causas más justas, a ser noble y generoso y a realizar gestas ejemplares. Desde el comienzo de sus aventuras se produce una jerarquización entre los personajes. Fernando será adoptado por el Guerrero al quedarse huérfano por lo que unirá su destino al de su señor para poder pagar así la deuda que ha adquirido. A partir de aquí tendrá el mismo camino paralelo que don Adolfo, por lo que ambos personajes sufrirán idénticos avatares, alegrías y desgracias. Todas excepto en el terreno amoroso, ya que si bien, como ya habíamos visto, hay un personaje destinado a él como es Sarita, con sus mismas características – edad, orfandad y adopción por parte de la condesita – al no crecer en la colección se quedarán siendo muchachos y manteniendo un amor idealizado pero que no llegará a consumarse.

Como hemos visto con las mujeres de la serie, que acaban enamoradas del Guerrero, los hombres acaban sintiendo atracción hacia el héroe. Sus hazañas van creándole una fama que provoca admiración en el resto de personajes que forman su mundo. Incluso antes de morir el que fuera su tío Yeir Kan, reconoce varias veces la invencibilidad del Guerrero y su valentía. Hasta uno de sus peores enemigos, el capitán Rodolfo, perteneciente a la guardia de la condesa y enamorado de ella, al final se interpone entre una flecha y el cuerpo del Guerrero. Después de haber vivido diferentes aventuras por Argelia, Turquía y parte de Europa Oriental e Italia, vuelven de regreso a España. El militar, quien se encuentra mal herido, dice que quiere volver a su patria a terminar sus días, y reconoce el odio que ha tenido hacia al enmascarado ya que éste mató a su hermano cuando todavía se creía hijo de Alí Kan:

- “*Si... Quiero morir allí y no en otro lugar... ¡El deseo es tan fuerte que me sostendrá la vida el tiempo que requiera la travesía! Mas... por si Dios no me cree digno de concederme tal gracia, quiero decir ahora lo que siento dentro de mi alma. ¡Nadie odió como yo al Guerrero del Antifaz...! Si con su nobleza ha hecho que mi odio se torne en afecto, nadie puede haber ya en el mundo que lo aborrezca, si no es alguien tan ruin como Alí Kan...*”

<sup>222</sup> El Guerrero... Nº. 91. *Lucha en el oasis*

En su delirio final el capitán Rodolfo le da el beneplácito y el reconocimiento de cristiano a don Adolfo y le anima a contraer matrimonio con la condesa Ana María:

- *Escuchadme... yo... yo os considero suficientemente digno de ser el esposo de mi señora la condesa. No dejéis pasar la vida y la felicidad, Guerrero... No dudéis más....*<sup>223</sup>

Pero no sólo les ocurre a los enemigos sino que también los amigos acaban reconociendo cualidades físicas como su fuerza y psicológicas como la nobleza de su corazón. Así les ocurre a dos personajes de la saga. Por una parte está el conde de los Picos, don Luis. Perteneciente a una alta cuna, físicamente es un hombre joven, de largas melenas y atractivo. Pero tal vez, lo más llamativo de él, sea su hidalguía. Desde un principio está destinado a ser el marido de Ana María ya que por lazos aristócratas, el padre de la condesita lo quiere como yerno. Además don Luis está enamorado de ella, sin embargo se enfrenta a una dicotomía, y es que se hace amigo desde los primeros cuadernos de la serie del Guerrero. Por el sentirá una admiración que acaba confluyendo en amistad con el que se supone ha de ser su rival en materia amorosa. Ambos lucharán unidos por salvarla de las garras de malvados como Olián y forjarán codo con codo que ella se enamore más aun del Guerrero cuando incluso don Luis está a punto de perder la vida por ella.

Don Luis se conforma como el eterno rival con dotes de perdedor pero que su propia caballerosidad le hace renunciar al amor de su vida y a convertirse en uno de los mejores compañeros del enmascarado. En su figura están encarnadas las cualidades del perfecto caballero andante. Hasta el propio enmascarado lo reconoce. En el capítulo número 190, *La osadía de “El halcón”*, Ana María y el Guerrero pasean cerca del castillo, durante la conversación salen a flote deseos de la condesita de abandonarlo todo e irse tras su amado, el Guerrero le recrimina esta actitud y le dice que nunca la expondría ante peligros, y que mejor le convendría olvidarle y pensar más en el hombre que su padre tiene destinado para ella:

- *“Don Luis os ama... Jamás conocí caballero más noble. ¿Por qué no lo aceptáis por esposo? Sin duda, él podría daros toda la felicidad que merecéis... Debemos ser fuertes y olvidarnos...”*

En el otro lado de la balanza está el Pirata Negro. De origen árabe, es tal vez uno de los personajes más encantadores de la colección. En él se encuentra la visión romántica del rudo mundo de los corsarios. Aparece en la serie por casualidad, en el número 66, cuando el Guerrero está intentando limpiar su nombre con sus hazañas y en las costas españolas se entera de que Alí Kan y su hermano han desaparecido rumbo a Túnez y en su camino han raptado a doña Beatriz y a varias mujeres cristianas. Junto a Fernando se embarca en los navíos españoles que van a perseguir a los malvados. Antes de que den con ellos, se topan con las embarcaciones del Pirata Negro. Después de que el corsario acabe con las naves españolas y de varias peleas entre uno y otro personaje, el Pirata le pide al Guerrero que sean amigos porque como dice él:

- *“admiro a los hombres de tu temple y los necesito entre mis filas.*
- *¿me propones que reniegue?* – le contesta el enmascarado
- *sé que no lo harías. Me parece que un hombre tan bravo como tú no traicionaría a los suyos”.* – le reconoce el filibustero<sup>224</sup>

<sup>223</sup> El Guerrero... nº 280. *La trampa de Zoraida*



En su papel de corsario no existe crueldad sanguinaria ni sadismo, sino que emula la tradición cinematográfica de películas encarnadas por Errol Flynn, al que físicamente se le asemeja, como *El Capitán Blood* (*Captain Blood*) de 1935 o la de 1940, *El halcón del mar* (*The Sea Hawk*) ambas dirigidas por Michael Curtiz. En uno de los barcos que ha apresado está la marquesita doña Beatriz, de la que el Pirata Negro se enamorará ciegamente. Su amor, que en cierto modo es correspondido por la noble cristiana, es paralelo al que viven los dos protagonistas principales: imposible por ser de distintas razas y religiones, hecho al que se añade el pasado corsario del Pirata. Aunque se quieren no pueden estar juntos. Es un recurso del guión que asemeja a las tramas folletinescas que cada vez se enredan más. Así el Pirata Negro se integrará en la acción y ayudará durante casi treinta episodios al héroe y a Fernando a recuperar a la marquesa y a las mujeres cristianas de las garras de los hermanos Kan. En sus aventuras junto al Guerrero también socorrerá a un nutrido grupo de cristianos que estaban presos esclavos y con todos ellos volverán a España. Aquí el Pirata Negro es recompensado – pese a ser un elemento negativo para la supuesta sociedad castellana ya que es un árabe y encima pirata – por haber ayudado a llevar a cabo los planes del Guerrero.



Su amor hacia la marquesa es una pasión loca, por ella deja de ser enemigo de los cristianos y hasta profesará su fe católica. Por conseguirla parte de sus propios hombres le dejarán de lado creyéndole ido y el mismo caerá en el alcohol cuando descubre que doña Beatriz no va a romper las barreras religiosas y sociales que les separan pese a que le corresponde. Incluso ella tomará por marido al conde de Peñarosa en el último capítulo de la primera serie y el corsario dice con palabras amargas:

- “Creí que me esperaría siempre, pese a la oposición de su padre”.

Por ello decidirá apagar su locura del amor no correspondido en nuevos mundos y nuevas aventuras:

- “No me detendré en España. Partiré para Italia o las Indias. Colón necesita gente para su nuevo viaje; Conquistaré glorias para España y la cruz y la lucha será un bálsamo para mi pesar”<sup>225</sup>.

Todos los héroes tienen su antítesis y el Guerrero lo encuentra principalmente en su padre putativo: Alí Kan. Aunque las aventuras del Conde de Roca están repletas de luchas contra malvados – Olián, Harúm, Hamet Zenete, los hermanos Abdallah, etc. – estos sólo aparecen como un escalafón que el Guerrero ha de ir sorteando hasta alcanzar a su máximo enemigo. Antihéroe de origen sarraceno, Alí Kan representa la perversidad pero además en grado supino al tener que luchar constantemente contra el que fuera su hijo y al que, se supone, que le dio todo su aprecio y cariño desde pequeño.

Convertido en un personaje archiconocido a lo largo de tantos episodios su fama fue similar a la del Guerrero, sin embargo nunca tendría el estatus de héroe ya que, por muy atractivo que fuera para el público, este encanto que generaba debía de ser reprimido porque no estaba bien visto. La moral, la ética hacía que se impidiera su

<sup>224</sup> El Guerrero... nº 67. *El pacto con el Pirata*

<sup>225</sup> El Guerrero... nº 362. *Retorno feliz*



triunfo, podía ganar una batalla, herir al enmascarado pero nunca lograr una victoria final. Su función básica era la de aparecer para que la propia narración heroica continuase y la aventura se dilatase en el tiempo. Pero pese a ser un antagonista fascinante no cuenta con una apariencia externa específica de su ralea. Con él Gago no cae en el recurso de crear un arquetipo de infame al uso. Incluso su rostro podría confundirse con cualquier ciudadano, porque sus rasgos no están desmarcados hacia el expresionismo físico, no hay en su semblante ninguna deformidad o incluso trazo caricaturesco que lo identifique, e incluso, podría imponer su figura como un cristiano más en ese universo de malos y buenos. Comparándolo con la obra de otros autores como podría ser la de Juan García Iranzo y su *Cachorro*, donde los personajes tienden a ser reconocidos a primera vista, Gago juega más con la interpretación de los protagonistas, aunque hay que reconocer que esta es escasa debido al propio medio que es el tebeo.

Después de muchas aventuras, raptos, peleas y persecuciones a caballo, entre el Guerrero y su supuesto padre, Alí Kan se convertirá a la fe cristiana en el cuaderno número 300. Sin embargo y siguiendo la tónica de Gago y sus colaboradores<sup>226</sup>, reaparecerá más tarde de nuevo como un infiel. Pero no sólo se enfrenta Don Adolfo de Moncada a Alí Kan, sino que también lo hará con su tío, el corsario tunecino Yeir Kan, al que sí acabará matando. Los enemigos del Guerrero enmascarado sucumbirán después de cometer sus injusticias, y el del antifaz les dará muerte con sus manos como en el caso de su supuesto tío o del reyezuelo árabe Olian, o bien fallecerán por error como es el caso de Hamet Zenete quien se clava un puñal envenenado que iba dirigido al Guerrero. Sin embargo estas dos muertes no son válidas para el que fuera padre durante veinte años del Guerrero. Éste no consumirá su venganza contra Alí Kan, en las primeras entregas, será simplemente un recurso para alargar la acción ya que su eterno enemigo va desapareciendo y con él se pierden oportunidades para poder deshacerse de su perfidia. Pero al final tendrá que perdonarle cuando abraza el cristianismo, y así, con esta jugada se evita que sea el Guerrero el que de muerte a su propio padre.

Su maldad llega a ser incluso psicológica. En el cuadernillo 222, *Condenado a muerte*, se encuentra en poder de los hermanos Kir, los aliados del Guerrero, quienes quieren acabar con la vida de Alí Kan cociéndolo en una olla hirviendo. El Guerrero baja la mazmorra para hablar con él y Ali Kan le dice que nunca será capaz de matarle ya que de niño le quería.

- “¡Por eso jamás me darás muerte tú! ¡Tu subconsciente desvía tu mano en el momento de herir mi carne! ¡Yo en cambio si te mataría!”

El personaje de *El Guerrero del Antifaz* tiene una meta en su vida, un complejo de Edipo frustrado que le hace no acabar como el mítico rey de Tebas quien se auto castigó y abandonó el trono; el enmascarado pasará a ser de un renegado a un noble y con este acto se producirá el reconocimiento de su trayectoria y de su honorabilidad.

<sup>226</sup> Para Antonio Altarriba la obra de Gago enmarca a algunos personajes que tienden a reaparecer una vez que concluyen un episodio, así *una buena parte de ellos son recuperados para nuevas aventuras. Acaba instalándose la sensación de un mundo cerrado y complejo donde los personajes se perfilan a lo largo de sus sucesivas intervenciones.* Óp. Cit. P. 265

#### 4.1.3. El motor de la historia: de la venganza al antifaz

*Yo... me enamoré del mito que el Guerrero del Antifaz personifica. Tú, del hombre, sin conocer su pasado, ni su nombre, ni su fama...*<sup>227</sup>

El éxito de la saga del *Guerrero del Antifaz* fue fulminante, como hemos visto, por la combinación que tan acertadamente realizó Manuel Gago entre la trama y los personajes y por cómo se unificaban ambos elementos en las viñetas. Sin embargo no hay que olvidar que la gran popularidad que arrastró este héroe se debió en gran medida al origen de la trama. La venganza y la historia que además se producen en un marco identificativo muy apropiado al hilo conductor de la narración como es la Reconquista. Es un escenario pasional y brusco a la vez, pero también idealizado, sobre todo a partir del movimiento Romántico de finales del XIX.

La colección sale en los mismos años en el que España se está recobrando de la Guerra Civil y en Europa se combate el final del segundo conflicto bélico mundial. Como ya hemos apuntado, en esta década los aliados occidentales deciden aislar políticamente al régimen de Franco y nuestro país se cierra en la autarquía económica e ideológica. Los productos extranjeros dejan de traspasar las fronteras y se comienza a fomentar el uso de todo lo nacional. En esta coyuntura surge la saga del enmascarado, una historia dramática donde el lector comenzó a volcarse con los personajes porque la trama que representaban era llamativa y atractiva. El mundo que evoca está cargado de ardor y en él se mueven personajes que aman y luchan, que mueren y que se mueven por sus pasiones.

La historia del Guerrero nace como una ficción de desagravio, desde que conoce la verdad de su origen se siente traicionado a sí mismo por haber combatido contra los cristianos, quienes realmente son sus hermanos de fe<sup>228</sup>. A esta complejidad psicológica del personaje – no sabe quién es porque sus referencias han cambiado radicalmente – se suma la traición de su aparente progenitor al matar a su madre. Nada puede ser peor que no ser admitido en una sociedad que de por sí se define como clasista, como es el final de la Edad Media en España. Y contra ese hándicap tiene que luchar el Guerrero desde que se da cuenta que su verdadero padre, el conde de Roca, no lo reconoce. Por lo tanto se enfrenta a diferentes retos pero que están unidos entre ellos: vengar la muerte de su madre y demostrar que es digno hijo de la fe cristiana. La nota romántica viene de la mano de su amada y de conseguir su amor. Con estos factores, el falso mahometano tiene que ocultar su pasado y lograrse un nuevo nombre. Se convertirá gracias a la máscara, en un nuevo hombre: el héroe, paladín de la justicia y de la cristiandad.

A diferencia de otros encapuchados el Guerrero utiliza el hábito de ocultar parte de su personalidad para reconstruirse un futuro. Como hemos indicado, el Guerrero

<sup>227</sup> Palabras de Ana María a su amiga y a la vez rival en el amor, doña Beatriz. El Guerrero... nº 319. *En tierra española*.

<sup>228</sup> Otros héroes, tanto religiosos o literatos, han demostrado un origen incierto que ha acabado descubierto con el tiempo. Desde Moisés hasta Superman pasando por Amadís de Gaula, estas figuras fueron abandonadas al nacer por sus progenitores. En nuestro caso no hay abandono pero sí entra en juego el cambio, en este caso, de padre y el que el héroe haya vivido una infancia que no es la que le corresponde.

parte de una existencia anodina – incluso no se dice cual es su nombre árabe – y su propio apodo está carente de contenido identificativo durante la saga. De él se sabe que es el Guerrero del Antifaz, pero no se le conoce por el que será su verdadero nombre, Don Adolfo de Moncada, conde de Roca, hasta que no es capaz de recuperarlo y los Reyes Católicos lo restituyen como tal. En una sociedad en la que en nombre y el linaje tienen tanta importancia como es la herencia goda europea, el enmascarado es simplemente un soldado que batalla por su cuenta, un desconocido que ni siquiera puede tener calificativo de héroe hasta que no va cumpliendo su tarea como tal. Incluso no debería ni siquiera ponerse el uniforme de cristiano porque al carecer de hidalguía, no tenía acceso al estamento militar.

De aquí su misterio porque él, oculta su venganza y la vergüenza que lleva implícita. Aunque al lector se le relata desde el primer cuadernillo su origen, recurso literario que sirve para reforzar la identificación, el resto de los personajes lo van conociendo poco a poco. A partir de sus actos se va constituyendo una fama que acabará dándole un apellido y un título nobiliario. Así, el Guerrero, se va haciendo merecedor de un nombre que le confiere un aura de nobleza y que lo transformará en un *emblema esplendoroso que resume sus hazañas*.<sup>229</sup> Con sus hechos y su calidad humana se forjará el futuro y se convertirá en un mito. Sin embargo él, de una manera atormentada, creará que su vergüenza le impide alcanzar su destino. Sus propias palabras así lo evidencian en esta conversación con su amada:

- “¡Nuestros hijos...! ¡Dios mío, no digáis eso! ¡Vos también seríais un padre digno; vuestra historia está escrita con hazañas, sacrificios y lealtad...! – le dice Ana María

- ¡Hice mucho daño a la Cristiandad en mi primera juventud, cuando me creía hijo del vil Alí Kan! ¡Muchos aún no me han perdonado, como el Capitán Rodolfo!- contesta el Guerrero

- ¡Nadie os reprochará vuestro pasado, del que no tenéis culpa alguna, sobre todo si los Reyes Católicos os toman bajo su protección! ¡Y yo sé que lo harán! ¡Son justos y piadosos!” – replica Ana María

Al igual que Tántalo, condenado a sufrir hambre y sed eternamente en medio de la abundancia como castigo por haber matado a su hijo, el guerrero enmascarado se encuentra desesperado, y así, cada vez que ve su fin y su venganza a punto de cumplirse y con ello su resarcimiento social y su felicidad, esta se evade:

- “¡Me habláis de una gloria que no puedo alcanzar! ¡Me dais el suplicio de Tántalo! – le explica el Guerrero a su enamorada

- ¡Cuánto habéis sufrido, dueño mío! ¡Yo sé que la vida tiene reservada para vos una recompensa de felicidad...!” – le anima Ana María.<sup>230</sup>

Por supuesto que el uso del cambio de identidad para conseguir un objetivo de venganza, no aparece con esta saga, sino que ya este elemento narrativo había sido utilizado por autores folletinescos, como el escritor francés Paul Henri Corentin Féval.

<sup>229</sup> Altarriba. 2001. Óp. Cit. P. 198

<sup>230</sup> El Guerrero... nº 240. *El mensajero del sultán*.

De este autor galo de origen bretón, nacieron personajes como *El Lobo Blanco* publicada en 1843 donde se relata a través de la historia de un resarcimiento familiar, la identidad secreta de un héroe, que tiene la peculiaridad de ser albino. Propulsor de *El Zorro* (1919) de Johnston McCulley, Féval usó el desdoblamiento de personalidades en sus protagonistas como la obra de *El jorobado* (1857) publicado en tres partes, *El juramento de Lagardere*, *Aurora de Nevers*, y *El Jorobado*. La novela se plantea como una saga de aventuras de capa y espada cuyo personaje principal, Henri Lagardere, es un famoso espadachín, muy hábil a la hora de disfrazarse y cuya identidad secreta da título al libro. En esta trilogía se recogen todos los tópicos del género: duelos, intrigas, historia de amor, venganza y por supuesto la justicia y el honor.

*El Zorro* la obra de Johnston McCulley, plantea la duplicidad de la personalidad de Don Diego de la Vega, que aparentemente es un aristócrata aburrido aficionado a la lectura. Sin embargo con su ropajes oscuros y con el uso del antifaz resurge otra naturaleza, atrayente y justiciera, héroe de humildes y enemigo de las injusticias. Su lucha se centra en una incipiente California, territorio controlado por la corona española y en el que los principales malvados son de origen hispano. De la misma casta, pero cambiando la naturaleza de los enemigos, aparece otro de los héroes más populares de los años cuarenta en España. Son las aventuras ya mencionadas de *El Coyote* escritas por José Mallorquí Figuerola. Novela popular dedicada a un solo protagonista fue uno de los casos que más éxito tuvo dentro del terreno de los *pulps*; su salida al mercado fue de la mano de la editorial Molino, pero un año después Mallorquí propondría su héroe a Germán Plaza, por aquel entonces editor de la compañía Clíper. Esta editorial trasladaría al héroe poco después, en 1947, a una revista con el mismo nombre donde se ilustró al enmascarado y en la que trabajarían muy buenos autores como F. Batet, F. Darnís, Ripoll G. Urda, P. Alférez, F. Hidalgo y los hermanos Blasco entre otros.

*El Coyote*, al igual que Don Adolfo de Moncada, Conde de Roca, es un hombre que imparte justicia pero que cuando lo hace va enmascarado. En este caso se trata de Don César Echagüe, un joven adinerado aparentemente cínico y desinteresado por todo lo que le rodea. Sin embargo se trata de un justiciero con una doble vida. En cuanto se coloca su antifaz va a ayudar a todos aquellos que lo necesitan. La trama se sitúa en 1851 en los territorios californianos recién anexionados por Estados Unidos. Don César vuelve a casa de su progenitor con una apariencia de persona blanda y afeminada, con unos rasgos psicológicos muy lejos de los que podría tener un héroe *ad hoc*. Pero mucho más lejos de las apariencias ya que el joven Don César en cuanto se coloca el antifaz se convierte en el justiciero más temido por los soldados del incipiente gigante americano.

Como vemos tiene en similitud con nuestro Guerrero la época de salida al mercado, los años 40, el disfraz con el que ocultan la personalidad y el arrollador éxito popular que tuvieron las dos series, cada uno en su terreno. Sin embargo los motivos de justicia de los protagonistas difiere en que si bien en el caso de Don Adolfo de Moncada se trata de resolver una afrenta, lo que marca su naturaleza más vengativa, en *El Coyote* sus actos van dirigidos a resolver acciones mucho más desprendidas como era la de defender a los españoles en la antigua California.

Y es que con este tipo de personajes se da una respuesta a una necesidad de la población. Las revoluciones ideológicas y políticas de los XVIII y XIX habían forjado un nuevo adalid, se había perdido el concepto divino y había ganado la Razón, habían caído las monarquías absolutas y con el tropiezo de sus símbolos reales, se habían puesto de manifiesto el carácter humano del poder, que ahora lo podía detentar

cualquier persona. Así, el héroe sustituía a las nuevas corrientes filosóficas, y más en una época como esta, donde la violencia se había convertido en una cosa al uso y que había derivado en una lucha entre Caín y Abel; estos personajes se convierten en alguien en quien creer o al menos en quien depositar las esperanzas. Por eso, surge una muchedumbre de muchos de ellos con unas características que los convierte en únicos y de ahí su triunfo. Estas narraciones populares, baratas y económicas, destinadas a un público determinado, se pueblan de protagonistas heterogéneos que realizan todo tipo de hazañas y que viven aventuras gloriosas que el resto de los humanos no podrán realizar nunca. Son hombres audaces e inteligentes, caballeros íntegros y desprendidos, pero a la vez, guerreros aventureros que son capaces de vivir mil aventuras en un mundos perdidos o en épocas marcadas por el rasgo de la épica.

Con el Guerrero nace un héroe rebelde pero a la vez tradicional, que sabe conservar el espíritu español y que se rebela contra cualquier injusticia.

*“Algo así como un continuador del espíritu de los caballeros andantes, del Cid y de Don Quijote, pero exportado a tierras míticamente aventureras para alejarlo definitivamente de la realidad sin quedar del todo desvinculado de ella. Un héroe nacional y nacionalista a niveles superiores. Que no ofendiera a nadie y que gustara a todos cual fuese su ideología y a ser posible que luchara contra el invasor para afirmar la idea de españolidad que tanto gustaba al nuevo régimen”*<sup>231</sup>

Con figuras como el Coyote o el Guerrero se resucitaban las viejas esencias del justiciero enmascarado, que resumen con sus actos el espíritu de Robin Hood unido al enigma de la doble personalidad. Ambas figuras se convierten en auténticos héroes populares de los cuarenta. Con ellos aparece la figura del justiciero que tiene como claro objeto el defender desinteresadamente el bien y la justicia, y eso, es lo que los elevó a la categoría de mito<sup>232</sup>.

Ya sea literatura, cine, radio o cómic, la máscara es un elemento que personaliza al individuo y que a la vez lo convierte en un distintivo, pero que, a su vez, también les lleva a la despersonalización al hacerles perder su identidad. En el enemigo, la careta provoca miedo, para el héroe, es seguridad. Sea una cosa u otra todos los enmascarados han justificado la razón de sus máscaras. Algunos personajes se ocultan delante de sus enemigos o amigos y la usan para transformarse en héroes fuertes, inteligentes y valerosos cuando se esconden detrás del antifaz. Sin embargo *El Guerrero del Antifaz* no oculta su rostro para no ser reconocido sino que lo hace por el sentimiento de culpabilidad que posee de haberse creído en posesión de su verdad religiosa y haber matado en nombre de la fe que profesaba. La máscara es para el Guerrero una transformación espiritual.

*“Su máscara lo convierte en el fervoroso justiciero que perseguirá constante e implacablemente a los que, cometiendo actos injustos y despiadados, ofenden, niegan y agravan a su Dios. (...) su máscara y su ropaje son el símbolo de su entrega a la defensa del bien y del amor fraterno”*.<sup>233</sup>

<sup>231</sup> Vázquez de Parga, Salvador. *Héroes y enamoradas. La novela popular en España*. Glenat. Barcelona, 2.000. p. 89

<sup>232</sup> Vázquez de Parga. Óp. Cit.2000. P. 92

<sup>233</sup> Soriano Izquierdo. Óp. Cit. *Sobre la obra... Los enmascarados*. 1981. Vol. 29

Gago le coloca a su personaje el antifaz para hacer de él una transformación religiosa, para defender a partir de sus creencias lo que él considera razonable. El Guerrero es un justiciero que sirve para preservar una creencia religiosa, que se mueve en función de un desagravio y que acaba convirtiéndose en un justiciero. Su origen es una venganza, pero, a lo largo de sus actos, se perfila como un luchador imparcial que defiende un modo de vida: la fe cristiana.

En comparación a otros héroes, el del antifaz es un justiciero pero vengador. No pertenece al ámbito de los hombres de ley por lo que no se encuentra constreñido al marco que impone la justicia y el orden legal. Su fin es la justicia pero no el código que divide a las personas en buenas o malas, él es quien diferencia al ser humano, quien distingue si representa una parte u otra de la eterna dualidad en función de sus propios conceptos. Como justiciero, es un ser libre que no está atado a ninguna ligadura legal que le marque el camino de la justicia, el suyo es un sendero que él mismo se ha trazado desde que comienza su aventura. Tal es su sentido del deber hacia la justicia que una vez que alcanza su objetivo se producen de nuevos sus aventuras. Así, a partir de su boda con la condesa, comenzarán las nuevas peripecias en la segunda entrega de sus aventuras. Y es que el héroe, sea de la naturaleza que sea, no puede quedarse estancado y ha de continuar con su ajetreada vida.

A diferencia de otros personajes, que ocultan parte de su rostro y, que parece que con su propensión al disfraz quieren ocultar su anodina existencia y con el antifaz destacan y resaltan una nueva personalidad, el enmascarado Don Adolfo de Moncada lleva eternamente la máscara. En pocos episodios se la quita, solamente cuando la acción lo necesita como por ejemplo cuando tiene que entrar en una fortaleza árabe y ha de pasar desapercibido, y entonces la apariencia normal se convierte para él en un disfraz. Eliminando su antifaz lejos de recuperar una identidad, la pierde<sup>234</sup> y con él el lector quién se siente extraviado y no puede reconocerlo ni identificarlo. Sus facciones se convierten en chocantes, llamativas pero extrañas porque el espectador tan acostumbrado a reconocerle a partir de sus ojos, ocultos tras la máscara, se siente desconcertado.

La popularidad que llegó a alcanzar el Guerrero sirvió para que el mercado del tebeo se nutriera de numerosos enmascarados. En el cuadro adjunto en el Anexo 1 podemos observar como este tipo de héroe se convertiría en un fenómeno a seguir por diferentes editoriales que encontrarían, en el hábito de disfrazar o enmascarar a sus protagonistas, un filón. Muchas de estas series estuvieron firmadas por Manuel Gago o por alguien de su entorno y de la editorial Garga o Maga<sup>235</sup>. Pero por supuesto que no podemos dejar de mencionar a uno de sus predecesores en el mundo del cómic: *The Phantom*. Traducida en castellano por *El hombre enmascarado*, la serie estuvo dibujada por Ray Moore y Wilson McKoy y el guión estuvo bajo la pluma de Lee Falk; la editorial Hispano Americana fue la encargada de importarla en nuestro país desde 1941. La colección de 105 números, contó con 6 extraordinarios fuera de numeración. En ellos se narra la vida del protagonista que tiene como tarea vengar la muerte de su padre y luchar contra la piratería en las costas del Pacífico. Su indumentaria, un traje que simula una segunda piel y una antifaz que le oculta parte del rostro, será heredado por sus hijos de tal manera que la leyenda irá creciendo y tanto los nativos como los

<sup>234</sup> Altarriba. Óp. Cit. 2001. P. 267

<sup>235</sup> Véase el cuadro adjunto sobre enmascarados en el anexo 1

corsarios creerán que el hombre enmascarado es un fantasma vengador que nunca muere.

#### **4.1.4. La violencia en el *Guerrero del Antifaz***

Como vemos con la máscara, ese elemento fetiche a través del cual se oculta normalmente el pasado y/o la personalidad del protagonista, muchos héroes evitan ser reconocidos y con ello marcan su destino. En este aspecto, el Guerrero con sus actos defiende su honor y se convierte en un renegado justiciero. Perjura de su antigua religión y busca a partir de la venganza, que se cumpla su propia ley que en este caso es acabar con su padre putativo y recuperar su nombre y un estatus social asociado a él. Para conseguirlo el enmascarado utiliza su inteligencia y su valentía pero también la violencia. Así, ésta se convierte en el hilo conductor de la serie. Y es que toda venganza implica en mayor o menor medida altas dosis de intimidación. La violencia explícita que se ve en la primera época dejará parte a la sugerencia en la segunda temporada, a partir del número 362 que coincide con la consecución del resarcimiento del protagonista y de su boda con la condesa. Son ya finales de los años cincuenta y el marco económico, la competencia editorial y las leyes de censura, son factores que influyen en la saga.

El crudo realismo en los primeros capítulos se produce de una manera explícita, pero no sólo visualmente sino que ya viene determinada por el planteamiento inicial de la historia. Si pensamos que fue creada en 1943, en la posguerra inmediata con una clara tendencia religiosa, Gago nos ofrece a una mujer que durante años ha sido sometida a violaciones por parte de su marido impuesto – el malvado Alí Kan que la desposó frente a sus voluntad después de raptarla – y que además ha ocultado al hijo que lleva en sus entrañas por temor a que su esposo impuesto termine con él si se entera de la verdad. Alí Kan mata a una mujer indefensa, la que había sido una de sus favoritas, y el Guerrero alimentado durante años en el odio hacia los cristianos, responde intentando acabar con su aparente progenitor. Como si de un prototipo de héroe invencible se tratara, el Guerrero fue educado por los moros para convertirse en un campeón fuera de lo común, fue educado en las artes de la lucha haciendo de él un modelo de bizarría y de arrojo. A partir del nudo de la narración lo primero que hará el falso mahometano será ir a cara descubierta a dialogar con su padre para explicarle lo sucedido; cuando éste le falla, entonces todo lo que ha aprendido como soldado árabe lo usará para intentar recuperar su honor y hacerse digno de él.

Con este arranque narrativo, las acciones no pueden ser más que duras y más si se integran en un contexto histórico que juega dentro del imaginario colectivo con religiones constantemente en guerra. Y en este marco aparece el Guerrero, un ser marginado, un hombre rechazado por los de su raza – los cristianos – y por los que le han acompañado desde su infancia, los moros. Por eso tiene que luchar contra las dos castas, contra unos porque su rumbo en la vida ha cambiado y se han convertido en sus enemigos; contra los otros lo hará para intentar defenderse mientras impone su verdad. De esta manera hay viñetas que son evidentemente directas a la hora de mostrar los horrores de la lucha. Tanto si provienen de la mano del enmascarado, como si muestran las duras peleas o como si pretenden enseñar la cobardía de algún personaje.



En esta viñeta perteneciente al número 54 *Defensa de héroes*, se muestra la maldad de algunos personajes, en este caso de los árabes. El Guerrero está defendiendo junto a un grupo de cristianos un pequeño emplazamiento. Mientras esperan a que lleguen refuerzos se arrinconan en una colina, paralelamente los moros capturan a un cristiano del grupo, el capitán Fernández, y le rematan hasta acabar con él. La propia apoyatura lo dice: *Acto seguido, los árabes se ensañan con él hasta darle muerte*. En la siguiente viñeta se ve al Guerrero como ha visto este acto de cobardía y se dirige hacia los atacantes. Acaba

con ellos dándole muerte y diciendo *vengado, capitán*. Pero las escenas de lucha no son exclusivas de una raza u otra.



El propio enmascarado sale en muchas de ellas mostrando su crudeza. Así en esta otra perteneciente al capítulo 74, *Asalto a la prisión*, el Guerrero está en la fortaleza de Yeir Kan y se dispone a liberar a los cristianos que están en las mazmorras pero es descubierto por el jefecillo árabe que las

custodia. Tras entablarse una lucha entre ellos se ve muy explícitamente como acaba con su contendiente y le atraviesa la cabeza con su espada. Como estos ejemplos hay numerosos durante toda la primera serie del enmascarado. Violencia manifiesta, tanto de un bando como de otro, recogida a partir de enfrentamientos directos y de grandes batallas que le darán al dibujante la oportunidad de exhibir su estilo en este medio de una naturaleza eminentemente icónico. En las escenas de disputas cuerpo a cuerpo, así como en las grandes batallas, los protagonistas y antagonistas pueden explicar a partir de sus gestos sensaciones como el odio, pero también el triunfo de la justicia sobre el mal.

Pero la violencia mostrada no se da sólo en este tipo de secuencias. También la hay en las acciones y en los diálogos. El malvado Yeir Kan le dice a su hermano las intenciones que tiene para con las mujeres que acaba de raptar en la costa alicantina:

- *“llevamos mujeres abordo. Unas las venderé y por la marquesita exigiré un fuerte rescate. Mis hombres podrían intentar divertirse con ellas y echarlas al mar por último”*.<sup>236</sup>

Pese a la moral de la época entre líneas se dejan ver aspectos eróticos prohibidos como violaciones o sexo implícito. Más directas son las palabras que salen de uno de los personajes más curiosos de la colección. Se trata de Kadul, un gigante mahometano, que es el verdugo del caudillo Hamete Zenete. Sanguinario y cruel, Kadul es la representación física de la maldad de su señor. Cubierto con una capucha negra y

<sup>236</sup> El Guerrero... nº 66. *El pirata negro*.





vestido con unos calzones y una camiseta ajustada que deja al descubierto sus poderosos miembros, es el digno rival del Guerrero. Cuando se quita la capucha deja al descubierto unas facciones monstruosas, con dos incipientes colmillos que sobresalen de su labio superior y unos ojos que tienden hacia el estrabismo. Alma mater del cobarde Hamet Zenete, que se hace rodear de esbirros para cometer sus actos malvados; Kadul hace por su señor todo lo que quiera, le obedece ciegamente e incluso llora cuando se entera de su muerte, la cual querrá vengar. Tampoco sus palabras ofrecen de él buenas perspectivas.

- *“Ah, que placer poderoso señor. Le estoy partiendo el cuello”* – esgrime mientras lucha cuerpo a cuerpo contra el Guerrero<sup>237</sup>;
- *“Te quemaría los ojos con mucho gusto pero entonces no podrías ver el mejor tormento que te aguarda... quiero verte temblar y también gritar de miedo... por eso tampoco te corto la lengua”*- le dice en el mismo capítulo poco después a Osmín, uno de los hermanos Kir, que es capturado y trasladado a la cámara de torturas.

Su final, después de muchas peleas y persecuciones, y como si de un San Sebastián se tratase, será el de ser atravesado por las flechas de los hermanos Kir. Precisamente uno de los atractivos de la serie fueron los espacios a los que era trasladado el lector. Pasadizos secretos que llevaban a mazmorras oscuras, donde los hombres se dejaban llevar hasta la muerte por manos de crueles verdugos. Inventos sanguinarios y poco creíbles como las ollas hirviendo gigantes destinadas a héroes y a malvados (en ellas quiere meter Hamet Zenete al poderoso Osmín, o Alí Kan al Pirata



Negro y de la misma manera quieren acabar el trío de hermanos Kir con Alí Kan). Destinos crueles para guerreros que llevan al espectador a descubrir escenarios terribles pero atrayentes como son los calabozos y las cámaras de tortura.

Estos lugares son el resultado final de la mitificación del héroe, que pasa por cientos de luchas en sus aventuras de las que logra salvarse y en las que ha puesto a prueba su valor en innumerables ocasiones. El experimento final es la tortura, el tormento que hay que soportar apenas sin desfallecer, que le convierten en todo un icono de la masculinidad<sup>238</sup>. Sus ropajes rotos, de los que sobresalen cuerpos poderosos pero heridos, latigazos en la espalda o en el rostro, que llevan al lector a identificarse más aun si puede con su héroe porque sabe que está indefenso y a odiar si todavía si se puede más al malvado que le inflige el suplicio.

<sup>237</sup> El Guerrero... nº 60. *La defensa de Fernando*.

<sup>238</sup> Terenci Moix. *Historia social del cómic*. Bruguera, Barcelona, 2007. P. 208

Y si no son las mazmorras oscuras y humeantes, son las trampas que tienen destinadas para ellos. Puertas que se abren y dejan caer al héroe y sus acompañantes a pozos oscuros donde puedan ahogarse, o a aquellos otros repletos de animales salvajes, – ilógicos en determinadas situaciones pero que una vez más las licencias narrativas del cine, de la novela o del tebeo de aventuras permite –, como gorilas, serpientes, tiburones y un largo etcétera de los que el protagonista tiene que defenderse como puede y a los que, normalmente, acaba matando.

Lo que nunca ejercerá el Guerrero ni ningún héroe que le acompañe en su viaje homérico, es la violencia contra las mujeres. En el último encuentro que tiene el enmascarado con Hamete Zenete, la hermana del reyezuelo, Niami, intenta vengarle y quiere herir mortalmente a Aixa, la causa de la muerte de su hermano. La princesa mora, que se encuentra convaleciente por las artes maléficas de Zenete, está postrada en una cama y allí llega Niami cobardemente para asestarla una puñalada. Pero la mano del Guerrero la consigue parar.

- *“Lástima que seas una mujer... no puedo matarte y sin embargo estorbas”*<sup>239</sup> le dice el enmascarado.

Poco después el propio Hamete Zenete ha muerto al clavarse sus propios cuchillos envenenados y su hermana se ha suicidado. La princesa Aixa, recuperada, expresa su pesar por las muertes de sus primos:

- *“Pobre prima, ¿porqué sería tan mala?”*

- *No la compadezcáis señora; ese debía de ser el premio a su maldad”*<sup>240</sup>-le responde uno de los hermanos Kir.

Pero pese a la violencia y a los momentos de tensión que subyacen en la serie también se perfila a un héroe, a un hombre a seguir que no defrauda a sus lectores; un personaje de una conducta irreprochable, fiel y abnegado, invencible pero a la vez justo. Un protagonista que está al lado de los más débiles y a los que tiene que ayudar pese a que dedicarse a auxiliarlos suponga atrasar sus planes y por lo tanto aplazar su principal venganza. En él, los valores de la amistad y del sacrificio son de sobra conocidos. El Guerrero es un hombre que antepone su amor por sus amigos. Como le contesta a don Luis, cuando consiguen salir de la fortaleza de Olián después de salvar a Ana María y el cristiano le increpa que él no dejaría nunca a la condesita por ir a ayudar a sus aliados que están encerrados aun en el castillo del árabe:

- *“Esos amigos vinieron conmigo para ayudarme a rescatar a doña Ana María, y se lo merecen todo... hasta pronto...”*<sup>241</sup>

#### **4.1.5. El Guerrero del Antifaz, un héroe medieval**

Con la aparición del Guerrero en los kioscos se ponen de moda en nuestro país las historias de temática medievalista. Salvando las distancias con la obra de Harold Foster, *El príncipe Valiente* que vio su salida al mercado estadounidense en 1937 y que se publicó por vez primera en España en 1950, la saga del Guerrero marca un rumbo temático que muchos intentarán explotar, como son las series de capa y espada.

<sup>239</sup> El Guerrero... nº 62. *El encuentro final*.

<sup>240</sup> El Guerrero... nº 63. *El final de una misión*.

<sup>241</sup> El Guerrero... nº 52. *El crimen de Lobo*.

Habíamos visto como éste género podía incluir diferentes etapas cronológicas que van desde las primeras cruzadas hasta los bandoleros que luchaban contra los invasores napoleónicos, pasando por la inolvidable ambientación de los corsarios de los mares de las Antillas. Lo importante es luchar con una espada, tener un caballo y por supuesto no carecer del espíritu de caballero andante.

En su conjunto la colección que ilustró en su mayoría Manuel Gago es poco creíble en cuanto ambientación histórica. Ropajes o armas, pero también la situación que retrata del Islam en la España del siglo XV. Así la saga escasea en explicaciones culturales de la España Andalusí. No se muestran ni el lenguaje, ni las costumbres ni por supuesto la rica cultura que después de 800 años de dominación árabe se había creado en la península. El punto de partida, la Reconquista, establece ya un marco en el que culturalmente se estaba lejos de los escenarios que retrata el Guerrero.

El reinado de los Reyes Católicos es en nuestro país el comienzo de la Edad Moderna y del Renacimiento. Es el momento fundacional del Estado español en el que surge la conciencia de nación y país y en el que se produce la centralización administrativa. De ellos nace la Santa Hermandad, que se ocupaba de controlar los caminos, en Aragón se instauraron los corregidores (o la autoridad municipal, figura que ya existía en Castilla desde 1393) y se promulga en Castilla la Santa Inquisición<sup>242</sup> que buscaba a partir de la pureza de la fe, la creación de un país de religión cristiana y el comienzo, por lo tanto, de la identificación de patria con religión. Este es uno de los conceptos que sí evidencia el Guerrero entre sus páginas: el patriotismo y la religión.

De un marcado carácter social basado en el feudalismo del Medievo, la sociedad española nacida bajo la unificación de los reinos de Castilla y Aragón, no sólo estaba dividida en moros y cristianos. Existieron otros grupos sociales como los judíos, expulsados en 1492, que habían florecido culturalmente durante el Califato Cordobés y a los que la influencia de la cultura árabe le hicieron destacarse como hombres de ciencia, sobre todo como médicos. O los mozárabes, aquellos cristianos que vivían en territorios árabes y los mudéjares, es decir los mahometanos que permanecieron en los territorios reconquistados. Tanto a unos como otros, los respectivos monarcas les permitieron practicar su religión, lengua y costumbres hasta que se produce la Guerra de Granada (1482-1492) y finaliza la Reconquista. A partir de aquí a todos los árabes que vivían en España se les amplió el concepto de mudéjares, a los que según las condiciones de rendición se les permitió el ejercicio de su fe y costumbres. Sería ya en 1502 tras la revuelta del Albaicín y la de los mudéjares granadinos, cuando tendrían que abrazar el cristianismo, es decir, convertirse en moriscos. Estas condiciones sociales de los diferentes grupos no se reflejan en la historia que narra el Guerrero, simplemente se impone una división, en cierta manera maniquea, entre árabes y viejos godos.

En este sentido las aventuras del enmascarado se acercan más a las andanzas de El Cid e incluso de don Pelayo que a uno de los caballeros de Isabel la Católica que lucharon contra Boabdil y ayudaron a la caída del reino nazarí en España. El Guerrero participa del triunfalismo hispánico y del espíritu de raza como una de las características que definen a los justicieros<sup>243</sup> que nacieron en las novelas populares y en los tebeos de la posguerra. Entre sus viñetas se muestra el carácter de los hombres que lucharon en la

---

<sup>242</sup> La Inquisición Medieval fue creada en 1184 en el sur de Francia, en Languedoc, para combatir la herejía catara. En 1249 se extendió a la corona de Aragón.

<sup>243</sup> Vázquez de Parga. Óp. Cit.2000. P. 92

Reconquista, valerosos y fuertes que mantuvieron su peculiar cruzada contra los árabes pero en la península ibérica. Adalides que pelearon en una España que contaba con *civilizaciones diferentes, a veces incluso opuestas, y con el hecho singular de la cultura de frontera entre el mundo islámico y el mundo cristiano*.<sup>244</sup>

El nacionalismo del que hace gala *El Guerrero del Antifaz* fue similar al que se impusieron en otros personajes y en otros países. Más concretamente el gran coloso americano, la superpotencia que surgiría y que desplazaría a la vieja Europa con los conflictos bélicos. Estados Unidos había encontrado en la cultura popular dos vías para su autodeterminación como nación. Por una parte el género cinematográfico del western y por otra la creación de sus superhéroes del cómic. El western le daría una conciencia nacional al país al presentarse como una epopeya centrada en la génesis de los Estados Unidos y protagonizada por una abultada colección de héroes tanto históricos como ficticios. Con este género se forzaría la conciencia nacional del espectador y le daría razones por las que sentirse orgulloso de su patria<sup>245</sup>. Por su parte, en el universo del cómic, los superhéroes americanos crearían su propio mundo en el que rastrearían en los dioses del Olimpo hasta crear un origen con el que perfilar a sus héroes y justificar sus superpoderes. Casos como el de *Supermán*, la obra de Siegel y Shuster, que alimentado por la mitología griega, se convertiría en un verdadero icono y en el paradigma moderno del modelo de mesías. El superhéroe americano cumpliría idénticas misiones de catalizador de aspiraciones y frustraciones colectivas, tal y como hacían en la antigüedad los dioses. Con *Supermán* y sus compañeros, los superhéroes –híbrido entre mitos, fábulas y tradiciones históricas –, los Estados Unidos fueron autoafirmándose como nación pero también fue intentando implantar su hegemonía y sus referentes culturales a otras sociedades.

Y es aquí, en nuestro país, donde gracias, o no, a la autarquía, se genera una figura que si bien participa de los héroes tradicionales acaba teniendo su impronta propia. De igual manera y en las mismas circunstancias convulsas que hacían tambalear los valores de Occidente nacería un héroe, eso sí, españolizado, como es el Guerrero. Luis Alberto de Cuenca lo ha definido *como una necesidad de nuestro medio social en la década de los cuarenta*<sup>246</sup>, como una de las manifestaciones más evidentes de la epopeya en los tiempos modernos. Un héroe que encuentra sus raíces en una época determinada: la Reconquista y el espíritu hispánico. Se quiso, reflejándose en el gran espejo estadounidense, dotar a sus héroes de un pasado y de un concepto de nación. Y es precisamente en el Medioevo cuando comienza el hispanismo que llevaría a la conciencia de país que introducirían los Reyes Católicos.

En una sociedad que había luchado por dos estilos de vida diferentes e irreconciliables como había sido las disputas fratricidas de la Guerra Civil, en el que los discursos de políticos como los de Largo Caballero aludían claramente a la imposición del comunismo en una de sus vertientes más duras – la lucha de clases por la fuerza, la dictadura del proletariado, la supresión de la burguesía y la represión de las clases capitalistas– palabras de las que se extraían una auténtica Revolución Social, los

<sup>244</sup> José Enrique Ruiz-Doménec. *España, una nueva historia*. Gredos, Madrid, 2009. P. 123-124

<sup>245</sup> Cfr. M<sup>a</sup> Dolores Clemente Fernández

<sup>246</sup> De Cuenca, Luis Alberto. 1995 «Épica y subliteratura: *El Guerrero del Antifaz*», *Anthropos* 166-167, pp. 120-122

vencedores del conflicto intentaron canalizar su victoria hacia la creación de personajes que estuvieran más de acuerdo con su visión de la vida. Por eso gustaron de definir a sus héroes en épocas que identificaran el nacionalismo español que además si tenían como huella añadida la religión, acrecentaba la idea de españolismo.

Pero ¿Se encuentra de verdad el germen de España en esta época? Ortega y Gasset, afirmaba en 1921 en su *España invertebrada*, que una reconquista de seis siglos no es una tal, y que era erróneo pensar que durante casi ochocientos años los cristianos estuvieron combatiendo contra los moros por reconquistar el territorio. En el razonamiento de su nación invertebrada, analizaba los males de nuestro país, así como las causas y génesis de la formación y como poder erradicar los problemas que sufría España a principios del siglo XX. Para Ortega, en la constitución de las naciones contribuían varios grupos humanos diferentes, de los que sobresalía un conjunto superior con suficiente fuerza de atracción de tal manera, que, el resto se adherían a él. En nuestro caso la iniciativa la tuvo Castilla, la cual ofrecía a los otros pueblos peninsulares, como tarea viable, un programa de amplia política y, otras *faenas de gran velamen*, según palabras del filósofo. Una sociedad es un conjunto de hombres que unen sus esfuerzos para conseguir algo en común. Pero no todos ellos tienen la capacidad de liderazgo suficiente y saben dirigir los esfuerzos del grupo, de tal manera que los que sí saben hacerlo se presentan como un modelo. Para Ortega una sociedad bien constituida es aquella que está formada por la *ejemplaridad* de unos pocos y la *docilidad* de unos muchos. Es decir debería de estar regida por una *minoría selecta* de individuos con cualidades morales e intelectuales. Para el filósofo español, quién estuvo influido por el neokantismo de Hermann Cohen y Paul Natorp, España, durante su creación, había carecido de esas minorías ya que en nuestro país, los godos, no arraigaron una aristocracia germánica que impregnara la sociedad, y por lo tanto no llegó a haber una minoría dirigente.

Otros dos grandes historiadores dieron su visión particular sobre este tema desde el exilio. Por una parte la línea argumental de Américo Castro quien tras publicar en Argentina en 1948, *España en su historia. Cristianos, moros y judíos*, refundiría sus ideas en nuevo libro titulado *La realidad histórica de España*. Para Castro España no existía como nación antes de la conquista árabe ya que fueron precisamente las tres religiones, cristiana, judía y mahometana, las que darían el carácter español a la nación que es hoy en día. A esta visión de una país formado a partir de las tres religiones monoteístas le respondió Claudio Sánchez-Albornoz en 1956 con *España, un enigma histórico*, quien encuentra el origen de la nación española en la cultura grecolatina y el origen de Hispania en los romanos que nos darían su carácter y personalidad, y posteriormente, en los visigodos. El espíritu nacional vendría de la mano de personajes históricos como Leovigildo y lo acabarían llevando en su estirpe los reyes astures que comenzaron a reconquistar las tierras cristianas hasta que tras casi 700 años después Isabel y Fernando tomarían el reino de Granada. El Islam se presentaría como desviación del camino que debería de haber seguido España como nación.

Para Albornoz la Reconquista era el elemento clave de lo español y de la misma manera opinaban las autoridades: las grandes hazañas de los españoles se convierten en un marco ideal para explicar su idea de cruzada que habían desarrollado durante la guerra. Ahora bien, ¿fue simplemente coincidencia o el nacimiento del Guerrero obedece a estas condiciones? Desde aquí opinamos que en toda época existe una influencia en los medios de comunicación, pero que en la mayoría de los autores se convierte en algo inconsciente. Manuel Gago encontró un cuadro perfecto para sus

aventuras creando a un personaje único que conectó con un público de una manera eficiente por la trama que la serie argumentaba y que a la vez fue del agrado de los dirigentes porque, en cierta manera, coincidía con sus aspiraciones de modelo de héroe.

Si atendemos a la concepción franquista del origen español al intentar demostrar que los Reyes Católicos y los grandes conquistadores supusieron el ejemplo ideal de adalid, vemos que nuestro Guerrero simboliza al ídolo del pueblo, a aquel que no tiene sangre real pero sí que acaba teniendo título nobiliario. Representa, de una manera romántica, al viejo godo, génesis del español de la década de los cuarenta, el héroe colectivo nacionalista que lleva un mensaje de identidad para con su gente. Como lo hicieron Roldán para los franceses, Ricardo Corazón de León en el caso británico, Sigfrido para los germanos o el Cid en el español.

El enmascarado se plantea en un mundo duro, marcado por dos religiones básicamente, poderosas y enfrentadas la mayoría de las veces. Como bien esboza Ruiz-Doménec,

*“las dos comunidades religiosas que convivían en España se movían en direcciones opuestas, unas hacia una orientalización de las costumbres y la cultura literaria, otra hacia una europeización de los sistemas de valores y las normas de conducta social.”*<sup>247</sup>

Y es aquí donde se desarrollan las aventuras del Guerrero. El que será don Adolfo de Moncada tiene tintes de los reyes astures y sobre todo de Rodrigo Díaz de Vivar, el Cid Campeador. Claro está que de este último hereda el brillo literario que alabaron su figura desde su muerte, más que de su vida real. De él ya se decía en el siglo XII que era reconocido por su destreza y por su intrepidez creando una leyenda que se sería versada a partir de juglares y cantares de gesta. El Guerrero participa de esta insignia y como el Cid mantiene buenas relaciones con musulmanes (los hermanos Kir, la princesa Aixa) y se configura, al igual que su patrón, en el perfecto amante y en el ejemplo de caballero medieval pero a la vez de piedad cristiana.

Como a don Rodrigo, sus enemigos le temen, su sola presencia con su máscara incrementa la confusión y el miedo entre sus adversarios, quienes, a la vez, sienten admiración por él. En muchas ocasiones se le da por muerto y ante su presencia sus enemigos huyen despavoridos pensando que es su espíritu el que viene a combatirlos. En otras ocasiones los soldados tunecinos hablan de él como un ser invicto:

- *“está dotado de un poder invencible; es más veloz que las flechas, salta y corre como un felino; golpea y pincha con increíble rapidez... empiezo a pensar que no tienen nada de humano”*.<sup>248</sup>

Gago crea un prototipo de héroe noble, valeroso y recio, que lleva por estandarte a su creencia y que, en cierta forma, representa a los grandes capitanes que forjaron la España cristiana<sup>249</sup>. Un hombre gallardo que de la misma manera que defiende su fe e intenta recuperar su honor demuestra su valentía en el campo de batalla, en las peleas cuerpo a cuerpo y que se siente español ante todo.

---

<sup>247</sup> Ruiz-Doménec. Óp. Cit. P. 152

<sup>248</sup> El Guerrero... nº 72. *El fracaso de Yeir Kan*.

<sup>249</sup> Soriano Izquierdo. Óp. Cit. 1981. *Sobre la obra... El guerrero del antifaz*. Vol. 1

- “*Me parece que un hombre tan bravo como tú no traicionaría a los suyos*” – le dice el Pirata Negro después de batirse con el enmascarado y darse cuenta de su gallardía y valor
- *No te equivocas. Soy español ante todo* – le argumenta el Guerrero<sup>250</sup>.

Don Adolfo de Moncada pasea su españolismo por donde va y así lo harán muchos otros héroes contemporáneos suyos y los que le seguirán. Es, ante todo, un hombre de temple medieval, para el que las relaciones con el sexo opuesto tienen rasgos en parte del amor cortés nacido en la corte de Provenza en el siglo XII, pero se enmarcan más en la moral cristiana. Son amores insinuados, nunca mostrados. Las damas que le rodean están idealizadas, sobre todo su amada Ana María, con la que no podrá estar porque, en su condición de renegado, no es digno de ella. La boda entre ambos será uno de los elementos que le lleven a ser aceptado por la sociedad. Sin llegar a la visión del amor que Ovidio recogió en su *Ars Amandi*, las mujeres de la obra son vistas por una visión sensual y erótica contenida pero, en sus relaciones con ellas, pesa más la educación cristiana de la continencia o la castidad que sólo se podrá consumir a partir del la institución del matrimonio.

Del amor cortés provenzano, el enmascarado hereda la idea del estado de espera en el que se sume el amante mientras aguarda poder ser digno de ella. Es la melancolía la que le llevará a demostrar su devoción y su pasión por ella a partir de sus actos, las gestas heroicas, y de sus escritos amorosos. En una concepción platónica y mística del amor en la que la mujer aparece en un plano superior al del varón. Gracias a ella el enamorado se convierte en mejor persona y ella le ayuda a desarrollar virtudes como el estoicismo o la paciencia y el dominio. También se toma la imagen de ocultación sobre los sentimientos que tienen los amantes; en nuestro caso se trata más de taparlo por vergüenza, que no por el adulterio. Eso sí, pero de este tipo de amor, nacido en la sociedad feudal europea, no se heredan las relaciones sexuales entre los protagonistas, ni las extramatrimoniales que albergaban. En realidad la imagen del amor cortés nació de la atracción que muchos hombres y mujeres de la corte sintieron y que llevaba a la infidelidad ya que la mayoría de las uniones estaban realizadas por pactos entre dinastías. En la saga del Guerrero, la fuerza del apasionamiento que él siente hacia ella, la hace ver como un ser admirable y puro, como una virgen bondadosa y a la que él, en su condición de renegado, le es indigno.

El Guerrero mantiene sus actitudes heroicas como símbolo de continuidad respecto a otras figuras legendarias, que como él, se han identificado con sus pueblos y naciones. En él, encontramos un representante de prototipo de héroe que intenta interpretar el espíritu nacional, el carácter de nuestro pueblo personificado en los valores cristianos que la sociedad española había gestado desde la implantación de este dogma en el Imperio romano. Sus hazañas, como si de un cantar de gestas se tratase, relatan el acto épico por excelencia, la lucha. Hay una narración visual constante de los combates, de las disputas, de las heridas y de la muerte. En estos actos hay dosis de heroísmo, honor y a la vez de venganza y violencia. El enmascarado se convierte en un héroe épico, un caballero dotado de una fuerza sobrehumana y capaz de sobrellevar los sufrimientos físicos y psíquicos que se le puedan plantear a lo largo de sus aventuras.

Como si de un semidiós homérico de la antigua Grecia se tratase, el Guerrero se convierte en un héroe viajero. A diferencia de la mayoría de sus coetáneos, comienza

---

<sup>250</sup> El Guerrero... nº 68. *El pacto con el pirata*.

sus andanzas en territorio nacional pero cuando se aleja de las costas levantinas regresa a su país de origen en varias ocasiones<sup>251</sup>. Esta norma se impondrá en la generalidad de los protagonistas de los cuadernos de aventuras quienes practican sus peripecias o bien fuera del territorio nacional o lo hacen en épocas diferentes a la actual. Por supuesto responde, como ya habíamos expuesto, al distanciamiento temporal o espacial que el propio acaecimiento lleva implícito. Al igual que las leyendas de los pueblos primitivos y de los héroes que se han formado a lo largo de la historia, el Guerrero comienza sus aventuras con un viaje. Y en este caso lo hace por partida doble. Por una parte indaga el significado de su existencia al haber perdido todos sus modelos de comportamiento islámicos. Por otra comienza en sus trayectos a buscar la prueba que le convierta en el hijo de quien realmente es. Así cumple el esquema que Campbell esbozó: en su partida al cruzar el umbral abandona su mundo y da un paso hacia lo desconocido. A lo largo de su viaje tiene que superar pruebas que le llevarán a la etapa final, el regreso y a su reintegración en la sociedad. En esta caso las pruebas que realiza son la luchas contra sus contrarios, como la cantidad ingente de enemigos contra los que tiene que debatirse, como puertas que se ve obligado a derribar, para llegar a poder intentar vencer a su enemigo eterno que es Alí Kan.

No hay que olvidar que los héroes son siempre viajeros, es decir, inquietos. El verdadero viaje no es nunca una huida o sometimiento, es una evolución.

*“Representa una búsqueda que va de las tinieblas del mundo profano (o del inconsciente) a la luz. Las pruebas – y las etapas del viaje – son ritos de purificación”.*<sup>252</sup>

Siguiendo el esquema de Campbell sobre el héroe viajero el enmascarado tiene encuentros durante sus viajes con personajes que aparecen en su camino y de acuerdo con sus características, lo protegen o le crean dificultades. Así su acompañante Fernando no sólo responde al mito del escudero de todo caballero sino que es uno de los personajes que le ayudan a conseguir su objetivo. De la misma manera serán el conde Don Luis, el Pirata Negro, los hermanos Kir o la princesa Aixa. Este grupo se convierte en el protector del héroe, y a ellos, se opondrán toda la pléyade de malvados ya sean árabes o cristianos. Durante su tránsito el Guerrero contará con la amistad y el amor. Ambos le ayudarán a salir de los momentos difíciles, pero será el último el que emergerá a su alrededor como una fuerza salvadora. Después de recorrer su viaje heroico, conseguirá la legitimidad y el reconocimiento de su nombre. Su periplo, no sólo será el símbolo de un caballero con dosis nacionalistas, sino que supondrá para él un laberinto constante cuya superación supondrá el vencimiento de las dificultades hasta alcanzar su perfección, la suya y la del lector que semana a semana leía sus hazañas.

---

<sup>251</sup> En la primera entrega, la que más nos interesa en nuestro análisis por representar al héroe de los años cuarenta, el Guerrero vive sus aventuras desde el primer número (hasta el nº 63 en el que comienza a trasladar sus peripecias en Túnez) en territorio nacional. A partir de aquí la acción va variando de una zona a otra combinándose con vueltas al país de origen. Será ya en el final de la primera serie en el nº362, *Retorno feliz*, cuando se case en España bajo la supervisión de los Reyes Católicos. Tanto en la segunda serie como en las Nuevas Aventuras la acción irá variando por mundo e incluso por países imaginarios y esporádicamente regresará a su castillo español.

<sup>252</sup> Juan Eduardo Cirlot, *Diccionario de Símbolos*. P. 421. Nombrado en Villegas, Juan. *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*. Planeta, Barcelona, 1978. P. 107



#### 4.1.6. La popularidad y las críticas: las dos caras de una misma moneda

Mucho se ha hablado sobre la serie del enmascarado. De todas las que poblaron el universo del tebeo español ha sido la más criticada y denostada sin que caigan muchas veces sus críticos en la inmensa popularidad que tuvo. Entre los factores de su éxito Lara<sup>253</sup> apuntó que se encontraba la ausencia de una competencia directa, la originalidad de la serie, la popularidad con la que conectó y el precio, económico para un producto de ocio de la época (la colección nació al precio de 0,75 pesetas). Podemos añadir a sus palabras la naturaleza y las características del propio medio de masas destinado a un público joven, de lectura entretenida y fácil y unas estructuras narrativas sencillas basadas en la repetición de personajes y aventuras que afianzan más la historia e identifican más al lector.

Pero además, y como ya hemos indicado, en el caso de la creación de Valenciana se suma las tramas, los personajes y la inclusión de un dibujo dinámico y rápido en las escenas, que hicieron del producto un éxito comercial sin precedentes en nuestro país. Recordemos que para que un producto cuente con una gran aceptación el verdadero crítico es el público al que va dirigido. Si no existe emoción y admiración en lo que narra no va a existir la identificación del lector con los protagonistas de la serie. La saga del enmascarado junto a otras como *Roberto Alcázar y Pedrín* de Vañó o *El Capitán Trueno* de Ambrós y Mora, sólo por poner dos ejemplos, supondrían para los editores de los cuadernos de aventuras un verdadero filón económico desde la posguerra hasta finales de los sesenta.

Pese a las connotaciones posteriores que se les hayan atribuido al Guerrero y a sus acompañantes, las tiradas fueron inmensas, creándose un personaje con gancho y fuerza que estuvo en el candelero muchísimos años compartiendo protagonismo y luchando contra grandes competidores. Las ventas y la popularidad están ahí, y eso, es un elemento que no se puede negar. A diferencia de otros autores Gago supo crear su propio estilo que, como apuntan los hermanos Porcel, fue:

*“Un plasmador de arquetipos, tanto en lo concreto – animales, vestuarios, paisajes como en lo imaginario – las figuras femeninas, del traidor, del villano, etcétera -, pero en su caso al contrario de lo que ocurre con Vañó, le acompaña la perfección técnica”.*<sup>254</sup>

El Guerrero que, durante años, fue considerado como uno de los héroes que encarnó el patriotismo español, pasó a ser estimado uno de los personajes más subversivos por la España franquista de los años cincuenta<sup>255</sup>. La serie fue una de las más censuradas por contener, lo que principalmente había entretenido a niños y mayores: la violencia. Ciertamente es que esta característica está muy desarrollada en la colección, sobre todo en la primera etapa de la saga. Recordemos que tras la guerra las actitudes violentas de los protagonistas estaban en cierta manera justificadas después de ver las atrocidades que se habían cometido antes y durante el conflicto. Pero además este exceso de violencia en el Guerrero no se produce mucho más allá que en otras colecciones coetáneas e incluso en modelos extranjeros. El uso de la violencia estuvo extendido en este tipo de productos y personajes populares durante años. Como hemos visto su recorte se realizaría a partir de la década posterior cuando la censura pusiera en

<sup>253</sup> Lara, nombrado en VVAA, 1996. P. 292

<sup>254</sup> Porcel. Óp. Cit. P. 156

<sup>255</sup> Conde Martín, Luis. *Del tebeo al cómic. Un mundo de aventuras*. Libsa. Madrid, 2000. P. 52

juego su maquinaria a partir de las normas de 1952 y *Junta Asesora de la Prensa Infantil* y sus *Normas sobre la prensa infantil*.

El Guerrero, personaje honesto y noble de espíritu, fuerte y de gran arrojo en sus actos, es cierto que es autoritario y que se convierte en un líder pese a ser un renegado. Características éstas de un héroe hijo directo de la época y del ambiente en los que nace. Probablemente hoy en día en esta sociedad no tendría cabida, ni el personaje ni los ideales que transmitía. Pero, de la misma manera en que a veces es denostado como un matamoros, hay que seguir la idea de Campbell de que no hay nada nuevo bajo el sol y que figuras como él han existido desde las primeras tradiciones orales del poema de Gilgamesh. Desde nuestro punto de vista responde como un protagonista universal a la idea platónica sobre las virtudes más importantes en la educación de un hombre: sabiduría, coraje, templanza y justicia. Sin embargo para muchos es un símbolo de un héroe autóctono que se enfrentaba a todos los enemigos exteriores del Régimen de Franco<sup>256</sup>.

En él, han querido encontrar alusiones políticas y racistas. Así, uno de los autores más críticos contra la figura del enmascarado haya sido tal vez Salvador Vázquez de Parga. De él en su análisis sobre los *Héroes del franquismo* lo define como un superhombre y no como un superhéroe al estilo de la literatura del cómic estadounidense.

*“De las premisas étnicas, patrióticas y religiosas del nuevo régimen franquista no podía menos que derivar la figura del superhombre, (...) que reúne en su persona todas aquellas ideas, sentimiento y actitudes que el sistema trata de imbuir a sus ciudadanos, un dechado de perfección, (...) un compendio de virtudes e ideas que en los otros únicamente pueden hallarse de forma parcial o incompleta (...) El superhombre de los tebeos españoles ha de seguir pues las directrices de la más pura ortodoxa nazi entroncada en la filosofía de Nietzsche. El superhombre español es solo un hombre perfecto, (...) caracterizado por una plenitud de virtudes humanas sin mezcla sobrenatural alguna: pureza de raza, fortaleza y belleza física, honestidad, nobleza, generosidad, amor a Dios y a su patria. (...). El Guerrero del Antifaz cuya personalidad y cuya historia constituye la más genuina síntesis de la ideología franquista, (dibuja a un personaje de una) pétrea personalidad, (...) que, como personificación del superhombre, es incapaz de adoptar actitudes humanizadas, esclavo siempre de su deber y de su honor a lo largo de su monocorde conducta. (...). La historia del Guerrero traspone a la edad media todos los ideales del nuevo régimen franquista”.*<sup>257</sup>

Como apuntan sus palabras, las aventuras del Guerrero están repletas de connotaciones políticas del gobierno de Franco y gracias a ellas se intentaba alinear al público al que iba dirigido. Sin embargo, en la serie no se aprecian posturas como el saludo fascista con el brazo en alto, ni palabras, ni actos que apunten hacia ideas hitlerianas. Sí es cierto que es de tono conservador por la extensa moral cristiana que plantea y los valores sociales implícitos que arrastra. Puede plantearse, en función de lo que se quiera hallar, comportamientos que rocen la ideología nietzscheana del superhombre. Así, se podría apreciar la seguridad, la independencia o el individualismo como características que configuran su personalidad, no obstante, como ya hemos apuntado, el modelo del filósofo alemán es el máximo exponente del ser humano que

<sup>256</sup> Conde Martín. ib.

<sup>257</sup> Vázquez de Parga. Óp. Cit. *Los cómics del...* 1980. Pp. 76-83

niega la existencia de Dios y además deja de lado las creaciones espirituales. Y el Guerrero es, ante todo, cristiano.

Para otros autores, la saga creada por Gago para Valenciana actúa a partir de las contiendas y las oposiciones entre los personajes, como un espejo de la prolongación de la Guerra Civil:

*“Gago y sus colaboradores (...) supieron estirar la acción hasta lo inverosímil, con unos pocos esquemas, inamovibles, fáciles de entender, puro reflejo del odio típico de la Guerra Civil y su inmediata contienda (...) manteniendo, sin embrago, el paralelismo ideológico y el esquematismo entre los dos bandos, los buenos y los malos”*<sup>258</sup>.

Puede ser que las apreciaciones de Lara sean ciertas y que se mantenga el paralelismo entre personajes y bandos políticos. Pero habría que darle una lectura a un nivel muy simbólico para llegar a estimarlo así. El Guerrero, como buen exponente de la cultura popular de la época, se centra más en un producto sencillo y entretenido; que era lanzado de una manera directa a un público que, probablemente, no supiera entender este mensaje si realmente hubiera sido creado inconscientemente por Manuel Gago y sus colaboradores.

También se le ha tachado popularmente de intolerante, de ser un simple matamoros en el que no sólo existe clasismo social sino en el que se hace patente un maniqueísmo hacia las razas que representa. Como ha escrito una de las personas más cercanas a Gago, Soriano Izquierdo:

*“Se podrán reprochar muchas cosas a estas historias, pero no es posible llamarlas racistas o maniqueas. La maldad y la bondad se encuentran bien repartidas entre los dos bandos en litigio, aunque los “buenos” sean, a veces, una pizca mejores de lo esperado, y los “malos” se distingan por una excesiva dosis de malignidad y vicios”*.<sup>259</sup>

Frente a estas acusaciones, hemos visto como precisamente la saga del enmascarado se apoya en la variedad de sus personajes que crean un universo de maldad y bondad, en el que tanto unas razas como otras tienden a participar de la eterna lucha. Los enemigos, como si de ángeles caídos se tratasen, se encuentran en los dos bandos porque el Guerrero hasta que no consigue su fin y deja de ser un renegado, no es aceptado por ninguno de las dos posturas. Por eso se enfrenta a unos y otros. Ciertamente existe un mayor número de enemigos entre las filas de los árabes que entre las cristianas pero lo requiere la propia ambientación y el punto de vista de la cultura que publica la serie, la española, vencedora en el conflicto real. La Reconquista fue una lucha de poderes religiosos, de dos fes monoteístas expansivas que lucharon y confraternizaron durante años, pero sólo una salió victoriosa. La historia se escribe desde el punto de vista de los vencedores y la cultura española ha tenido a este referente histórico como la base de su proyección como nación, lógico que siendo así el Guerrero venciese en todos los lances.

Como último apunte queremos añadir que los personajes como el *Guerrero del Antifaz* – y lo hacemos extensible a otros héroes – fueron creados fuera de connotaciones políticas que tras la muerte de Franco muchos quisieron encontrar. Creemos que la intención de Gago a la hora de crear a su personaje era simplemente la de contar historias y la de amenizar a los lectores. Dejamos una reflexión de un

<sup>258</sup> Lara. Óp. Cit. *Historietas, comic....* 2002. P. 170

<sup>259</sup> Soriano Izquierdo. Óp. Cit. 1981, *Sobre la obra... Político*. Vol. 51

historiador del mundo del tebeo, Francisco Tadeo Juan, con la que nosotros estamos de acuerdo:

*“¿No crees que se ha hecho demasiado política con el tebeo, ignorando que muchísimos profesionales ejercimos en la época que nos tocó vivir y que lo nuestro era dibujar; hacer nuestro trabajo como lo hacían tantísimos españoles que seguían su marcha sin entrar en política?... ¿Porqué hablar entonces si el “Guerrero” era esto o lo de más allá; si “Roberto” se parecía a éste o a aquél otro?”<sup>260</sup>*

Las críticas al Guerrero se han repetido en muchísimas ocasiones, sobre todo tras la muerte del Caudillo. Lógico, España se encontraba en una nueva etapa, un futuro que, después de tantos años de dictadura militar, debería de tener puntos de vista distintos. Cuando se echaba la vista atrás, todo lo vivido hasta ese momento se comenzó a calificar de derechista o de fascista, de retrogrado y de haberse creado siguiendo los parámetros del franquismo. Los medios de masas, tal vez por su propia naturaleza popular y el fuerte poder de influjo que poseen, fueron los primeros a los que se dirigieron las críticas. Reproches que, precisamente, provienen de muchos políticos, periodistas o escritores que, en su momento, habían sido hijos del anterior régimen. A día de hoy enarbolan el ideal de la democracia – a nuestro juicio el mejor de los gobiernos – sin acordarse que ellos mismos habían trabajado, mediaron e incluso defendieron, a la antigua bandera.

## 4.2. EL INSPECTOR DAN, EL HÉROE DEL SUSPENSE

- Un superhombre, ¿supongo?

- No- replicó Mr. Smith- se trata de tan sólo un individuo muy dotado, tanto desde el punto de vista físico como desde el intelectual, con una inteligencia superior a la media e instinto de conservación extremadamente desarrollado. Añada a todo esto una gran capacidad de adaptación a cualquier lugar y situación, un perfecto dominio de sí, reflejos y músculos resultado de una prolongada práctica de kárate... una buena dosis de humorismo, un fuerte atractivo personal... OSS 117 no es un superhombre, sino sólo un hombre fuera de serie<sup>261</sup>

### 4.2.1. Los creadores del inspector

Las palabras que recogen la cita anterior nos sirven para definir e introducir a uno de los héroes del panorama editorial de la posguerra española que mejores recuerdos han dejado entre los actuales aficionados y por entonces pequeños lectores de tebeos. Mezcla de agente de la ley con salvador del mundo de terroríficos enemigos, Dan se enfrenta a un mundo plagado de seres infernales que van dejando con su huella un

---

<sup>260</sup> Varona. Óp. Cit

<sup>261</sup> Brunori. Óp. Cit. P. 173

universo de horror y miedo. Pero no adelantemos acontecimientos. Veamos primero a sus creadores y su trayectoria editorial.

Bajo el título de *El inspector Dan de la patrulla volante de Scotland Yard*, el personaje nace en 1947 en las páginas centrales de la revista *Pulgarcito*, a razón de una o dos páginas cada semana bajo el amparo de la editorial catalana Bruguera. El que fuera uno de los protagonistas más llamativos del panorama de las viñetas españolas, un adicto a la ley y el orden que luchará contra todo tipo de enemigos, aparece en una publicación con una aire básicamente infantil.

La idea original del personaje vino de la mano del que por entonces era el director y responsable de la reestructuración de la revista, Rafael González, quien le propuso a Eugenio Giner la realización gráfica del protagonista. El mismo Rafael González sería el encargado del guión de los primeros capítulos de la serie pero poco después la narración estaría a cargo de su sobrino Francisco González Ledesma, quien utilizaría durante años el seudónimo de Silver Kane y del equipo de escritores de la compañía. Ledesma se encargaría de darle el ambiente terrorífico policiaco en los guiones hasta que posteriormente le sustituirían otros escritores como de la casa como Víctor Mora. Tampoco el dibujo estaría a cargo de E. Giner durante toda la publicación, tan sólo durante los primeros cinco años y sería sustituido por otros dibujantes como Jorge Macabich, Julio Vivas o Francisco Darnís. En su última etapa, Dan estaría firmado por varios ilustradores como Pedro Alférez, Fernando Costa, M. Henares, Edmond, Escandell o José Grau entre otros<sup>262</sup>.

Pese a la cantidad de autores que trabajarían en la saga del policía cuando se habla de *El inspector Dan* siempre se le asociará con su primer dibujante y con su estilo gráfico: Eugenio Giner. Nacido en Castellón en 1924, inicia su andadura en la editorial catalana Bruguera en 1943. Con 19 años comienza a trabajar en la publicación de unos cuadernos llamados *Aventuras y viajes* y no es hasta cuatro años después cuando recibe el encargo de ilustrar a *El inspector Dan*. Con este personaje creará no sólo un estilo propio sino que marcará la línea que muchos otros seguirán a la hora de representar el terror en las aventuras de ambientación policiacas. Giner estuvo encargado de Dan desde que nace el personaje hasta 1954 en que se publica *La ciudad olvidada*, historieta que se recoge entre los números 1205 a 1218 de *Pulgarcito*. A partir de aquí tanto las publicaciones de Dan en las revistas infantiles, como en la serie de cuadernillos, serían ilustradas por los otros autores antes mencionados.

Si Alex Raymond, Milton Caniff o Burne Hogarth, los grandes historietistas estadounidenses, habían sido los modelos para muchos ilustradores españoles, también es cierto que lo mismo que le había sucedido a Manuel Gago con su Guerrero, Giner fue un gran autodidacta a la hora de aprender su oficio. A fuerza de observar a los maestros fue adquiriendo los conocimientos necesarios sobre las leyes de perspectiva y anatomía para crear a sus personajes<sup>263</sup>. Algunos autores han querido encontrar cierto paralelismo e influencias en su obra de otro dibujante norteamericano: Will Eisner y su legado *The Spirit*. Aunque también es cierto que

<sup>262</sup> VVAA. 2009. *El inspector Dan*. En Tebeosfera, disponible en [http://www.tebeosfera.com/obras/series/inspector\\_dan\\_el.html](http://www.tebeosfera.com/obras/series/inspector_dan_el.html). (consultado el 02/06/2010)

<sup>263</sup> Manuel Darías. Disponible en: [http://www.imagorama.eu/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1564:el-inspector-dan&catid=16:comic&Itemid=56](http://www.imagorama.eu/index.php?option=com_content&view=article&id=1564:el-inspector-dan&catid=16:comic&Itemid=56) (Consultado el 25/06/2009)

*“tratar de localizar influencias precisas es un esfuerzo vano, porque las historietas de El Inspector Dan son productos de un tiempo muy concreto. Se trata de relatos en viñetas contruidos por guionistas con más deseo por explotar la emoción del cuento policial que por narrar mediante imágenes una historieta de género negro”.*<sup>264</sup>

Así, como en muchas otras cosas, nuestro país había seguido su propio camino a la hora de recrear el universo de las viñetas y de integrar la literatura con la imagen.

Autodidacta o conocedor de los maestros acreditados, Giner supo crear un estilo propio que le consagró entre los grandes del panorama español, sobre todo a la hora de crear los ambientes de terror de la narración. Era un hombre muy minucioso, no entregaba las hojas hasta que estaba sobradamente satisfecho con ellas, lo que hacía que muchas veces se retrasase en sus entregas y se produjeran problemas en la editorial catalana. Su compañero de fatigas y guionista de la serie, Francisco González Ledesma, echando la vista atrás diría de él que:

*“cada cuadro, cada enfoque, constituían para él problemas que le hundían en profundos laberintos mentales, los cuales le costaban no coger a veces el lápiz en dos días, con gran desesperación del guionista y del editor. La escasa productividad de Giner fue el problema a que más tarde se enfrentó Dan, el cuál pasó a ser dibujado —pues su éxito requería una continuidad en la aparición— por otros artistas muy dignos que, sin embargo, no supieron darle «aquella» calidad y «aquel» ambiente.”*<sup>265</sup>

Después de crear a su personaje más emblemático, Giner abandonaría a Bruguera y fundaría en 1957 junto a otros compañeros de trabajo como José Peñarroya, Carlos Conti, José Escobar y Guillermo Cifré, la revista independiente para adultos *Tío Vivo*. En ella cambiaría el tenebrismo de Londres por una serie de humor: *Lolita y Enrique se van a casar* en la que narraba los problemas de una pareja de prometidos antes de la boda. El fracaso de esta publicación independiente – sería comprada y absorbidos sus dibujantes por Bruguera tres años después de su lanzamiento –, impulsaría a que Giner se trasladase al Londres que tan bien había plasmado en sus dibujos. En el 61 retornaría a Barcelona a colaborar con el gigante editorial catalán, trabajo que abandonaría para dedicarse a la construcción. Sería en la década de los ochenta cuando de nuevo recuperaría a su personaje en ediciones limitadas suyas y en colaboraciones que haría para la revista *Tótem*.

Antes de continuar hablando del inspector más famoso de toda Scotland Yard hay que hacer un inciso en su trayectoria editorial ya que marcó bastante al personaje y porque además, en este aspecto, se diferencia de la mayoría de sus coetáneos. *El inspector Dan de la patrulla volante* nace en *Pulgarcito* pero paralelamente sería

---

<sup>264</sup> Barrero plantea que en las historietas ilustradas por Giner se dan elementos sospechosamente parecidos a los de *The Spirit* y también hay personajes o detalles que nos recuerdan a los de Eisner: los villanos enguantados, las sombras proyectadas, la misma Stella...

Barrero, Manuel.2009. *Dan y los espacios del horror*, en *TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5*, Sevilla.

Disponible en línea en:

[http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/dan\\_y\\_los\\_espacios\\_del\\_horror.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/dan_y_los_espacios_del_horror.html). (Consultado el 22/06/2010)

<sup>265</sup> González Ledesma, Francisco, 1974, *Inspector Dan, un héroe de la nostalgia*, Disponible en línea en:

[http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/inspector\\_dan\\_un\\_heroe\\_de\\_la\\_nostalgia.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/inspector_dan_un_heroe_de_la_nostalgia.html).

(Consultado el 22/06/2010)

publicado en otros soportes editoriales. Si la mayoría de los héroes tenían un cuadernillo de aventuras en el que desarrollaban sus aventuras y el éxito editorial les llevaba a salir también en almanaques navideños, Dan nace en una revista compartiendo título con otros personajes e incluso daría nombre a una colección en la que en los años cincuenta se incluirían otros protagonistas de gran fama. Y es que ya sólo el nombre de Dan supondría en el encarnizado mundo editorial un sinónimo de éxito<sup>266</sup>.

Dentro de nuestro análisis, sobre el Inspector Dan como modelo de héroe del tebeo de aventuras, vamos a estudiar aquellas publicaciones que se dieron en dos soportes editoriales: las revistas *Pulgarcito* y *El Campeón* y la colección de cuadernillos independientes. El porqué es que – aunque el intrépido policía estuvo realmente en el mercado hasta 1989, con el número 29 de la revista Totem, con guión de A. Segura y dibujos de E. Giner –, nos interesan los anteriores soportes editoriales citados ya que coinciden con la delimitación histórica de nuestro estudio<sup>267</sup>. Al publicarse en varios soportes editoriales en vez de ser el protagonista de una sola colección resulta imposible hacer un desglose cronológico ya que se solapan fechas de publicación de muchas historietas<sup>268</sup>. Así podemos dividir dentro de nuestro estudio a las ediciones de *El inspector Dan* en tres grupos<sup>269</sup>:

1. Los números nacidos en la revista *Pulgarcito* junto a sus almanaques y extras. Aquí se encuentran los títulos más representativos de la colección y los más interesantes. Son 38 números ordinarios junto a 21 que conforman los almanaques y los extras. El periodo de publicación va desde su salida al mercado, 1947, hasta 1971. En ellos participaron guionistas como Rafael González, Francisco González Ledesma, Jack Donovan, Carlos Mendizábal y Víctor Alcázar (pseudónimo de Víctor Mora). En cuanto a ilustradores la mayoría de los números serían de Giner, pero en esta etapa también firmarían Jorge Macabich, Julio Vivas, Francisco Darnís, Fernando Costa, M. Henares y Ruiz Pueyo. Entre los títulos más sugestivos: *Los seres infernales de Salisbury Castle* (González; Giner, 1947); *El museo siniestro* (González; Giner, 1947, 1948); *Espectros en la niebla* (González; Giner, 1949); *Satán vuelve a la tierra* (González; Giner, 1949, 1950); *Morir cuesta tres peniques* (González Ledesma; Giner, 1950); *La muerte estrella de cine* (Giner, 1950); o *Noche lúgubre* (Giner, 1950, 1951), *Misterio en la gran pirámide* (Giner, 1951).

<sup>266</sup> Es curioso este dato ya que a la hora de recopilar opiniones sobre el tema de esta tesis, la mayoría de los consultados recuerdan a personajes como *El Guerrero del Antifaz*, *El Capitán trueno* o *El Jabato*, cuando precisamente entre los estudiosos *El inspector Dan* es un ejemplo de gran calidad, no sólo por sus dibujos sino por la temática. A ello hay que sumarle el éxito editorial que el famoso agente del orden tuvo.

<sup>267</sup> Si se quiere precisar más sobre el personaje y sus ediciones en los años 70 y en las rediciones posteriores les remitimos a la web de Tebesofera y a su amplio catálogo.

Ver: [http://www.tebesofera.com/obras/series/inspector\\_dan\\_el.html](http://www.tebesofera.com/obras/series/inspector_dan_el.html) (consultado el 02/06/2010)

<sup>268</sup> VVAA. Óp. Cit. [http://www.tebesofera.com/obras/series/inspector\\_dan\\_el.html](http://www.tebesofera.com/obras/series/inspector_dan_el.html) (consultado el 02/06/2010)

<sup>269</sup> Recuérdese que esta clasificación sólo contempla los números publicados dentro de nuestro objeto de análisis, no los que salieron posteriormente.

2. Los cuadernillos independientes, nacidos entre octubre de 1951 y diciembre de 1954 bajo el sello de Bruguera. La colección consta de 71 números más uno (*Las gemas del odio*, V. Mora; P. Alférez) que no llegó a publicarse en estos años pero que sí vio luz en el mercado posteriormente en una reedición que Bruguera sacó al mercado en 1995. En los cuadernos colaboraron el equipo de guionista de la compañía mientras que las ilustraciones repetían los mismos ilustradores que en *Pulgarcito* más otros fichajes como Oliver, Pedro Alférez, León y Francisco Hidalgo. Siguiendo el estilo de sus coetáneos las portadas eran a color y se solía anunciar el título del número siguiente en la última viñeta. La mayoría de ellas estuvieron firmadas por E. Giner.
3. Por último se encuentran los números sueltos publicados en la revista *El Campeón*. Aquí Dan y sus compañeros protagonizaron dos títulos: *Contra Fumanchú*, en 1948 con dibujos de Giner y *Extraño refugio*, también de Giner en 1948.

Desde nuestro punto de vista esta diversificación editorial hizo que el personaje tuviera un gran éxito durante los años de publicación pero jugó a la vez un doble papel ya que le hizo caer en el olvido para generaciones posteriores. Al no estar recogidas todas sus aventuras en un solo formato, sobre todo las publicadas en *Pulgarcito*, se hacía más peliagudo el coleccionarlas y este motivo ha complicado su conservación posterior. Hay que hacer un apunte y recordar que sí que hubo una reedición de capítulos en los años setenta a partir de la propia editorial Bruguera en la revista *Bravo*, pero no se mantuvo el orden inicial de la publicación infantil originaria y además las viñetas se ampliaron hasta perder el encanto original de los primeros encuadres que vieron la luz en el mercado.

El que *El Inspector Dan* y sus acompañantes nacieran en el seno de una revista popular, y no de un soporte único como era el cuaderno de aventuras, delimitó la naturaleza de la serie. Si se echa un vistazo general a los héroes de posguerra de carácter realista, y a todos los que se multiplicaron en los años cincuenta hasta encontrar su clímax en la década de los sesenta, la mayoría se producen siguiendo el mismo patrón editorial: el cuaderno de aventuras. Aunque tampoco es exclusivo de Dan, así la obra de E. Giner la podríamos comparar con la de *Cuto*, que, como ya hemos visto, fue un personaje nacido de la mano de Jesús Blasco inicialmente en la revista *Boliche* en 1935 y que luego consolidaría su éxito en *Chicos* a partir de 1938.

Tampoco podríamos olvidarnos de incluir aquí la saga de *El Coyote*. Aunque su origen es diferente ya que, como se vio en el punto anterior, el protagonista salta de la literatura popular al tebeo a partir de la creación de esta publicación con el nombre homónimo del personaje del oeste. Desde su aparición la revista se convierte en un referente de las publicaciones de acción en nuestro país. De gran nivel estético y literario tuvo entre sus trabajadores a una extraordinaria galería de dibujantes. Pero a diferencia de nuestro análisis de estudio, *El Coyote* sale dando título a un producto *tebeístico* mientras que Dan, que luego sí que haría esto mismo, nace en una revista eminentemente infantil.

Hay que tener en cuenta que el mercado estaba dividido en distintas zonas editoriales: Valencia, Barcelona, (los dos focos más grandes y de mayor competitividad) y Madrid y San Sebastián. Ya nos hemos referido a que las dos grandes escuelas, Valencia y Barcelona, rivalizaron tanto en público como en héroes y en estilos. La editorial Valenciana tuvo entre otros muchos protagonistas a *El Guerrero del Antifaz*,



mientras que Bruguera, el antiguo Gato Negro, tendría unos años después a *El Capitán Trueno*. Mientras, aún, en la incipiente década de los cuarenta, movía sus hilos hacia el acierto de su éxito infantil, el semanario o como se titulaba, el *Periódico infantil de cuentos, historietas, aventuras y entretenimientos, Pulgarcito*.

Sin obviar a las revistas de aventuras y acción ya referidas, *Chicos* y *El Coyote*, encontramos que los semanarios tenían un público determinado: o bien infantil o bien femenino mucho más que juvenil masculino. Tanto *Pulgarcito* y sus seguidoras como *DDT* (1951) o *Tío Vivo*, (1957) ambas de Bruguera, y sus competidoras como la publicación de la editorial catalana Buigas, *TBO*, (1917)<sup>270</sup> o *Jaimito*, (1944) el ejemplo infantil de Valenciana, tenían como target al pequeño y sus hojas estaban llenas de personajes de corte humorístico y pocos realistas. Lo mismo les ocurría al sector femenino. Para ellas existían unas publicaciones determinadas y así lo atestiguaron ejemplos como la hermana pequeña de *Chicos*, *Mis Chicas* (1941), *Azucena* creada por Toray en 1946 o *Florita* nacida en Clíper en 1949. Es precisamente esta última la que llegaría a ser la revista estrella en el sector femenino, convirtiéndose gracias a sus dibujos y guiones que certifican sus 490 números publicados, en un claro referente de publicaciones femeninas posteriores como *Mariló* (1950), *Sissi* (1958) o *Lily* (1959). En general sus contenidos eran una mezcla de humor con historias de princesas repletas de romanticismo y con cuentos de hadas.

Este es el panorama editorial en el que surge *El Inspector Dan de la patrulla volante de Scotland Yard*. Junto a él, personajes que reflejan una sociedad paralela y un contexto social a partir de la clave humorística: desde el hambre de la posguerra, el despegue económico asociado al aperturismo internacional de los cincuenta o el consumismo que trajo el turismo en los sesenta. *Carpanta*, *El repórter Tribulete*, *Don Pío*, *El loco caricoco*, *Las Hermanas Gilda*, *Doña Urraca*, *Zipi y Zape* y un largo etcétera que acabarían con los más representativos: *Mortadelo y Filemón*, personajes que llegan hasta nuestros días.

Bruguera no sólo creó un estilo sino una galería de arquetipos que desarrollaban sus peripecias en aventuras humorísticas de carácter auto conclusivo. La mayoría de las historias contaban con la misma estructura narrativa: el personaje tenía un deseo, ya fuera la comida, el dinero o el amor, que intentaba hacer realidad, pero la fatalidad y la mala suerte le llevaban a la frustración. Los gags eran muy importantes y era precisamente la última viñeta la que se encargaba de recoger el final asombroso del chiste. Normalmente el personaje sufría golpes, caídas o persecuciones que le preparaban para su siguiente aventura que comenzaría, de nuevo, con el mismo deseo insatisfecho.

La aparición de *Pulgarcito* en el mercado se produce en 1921. De carácter marcadamente infantil, tras la guerra sufrirá un resurgimiento

---

<sup>270</sup> Creada en 1917 por la casa editorial Buigas en Barcelona, pasó por varias épocas. Lógicamente el primer corte fue la Guerra Civil que la dejó tras el conflicto en una etapa de títulos sin numerar por no poseer la periodicidad necesaria. Pese a ello, sacaría al mercado 131 números. Ya en 1952 les sería concedido a sus titulares el permiso de publicación periódico. Entre sus personajes se encuentran *La Familia Ulises*, *Eustaquio Morcillón*, *Melitón Pérez*, *Cristóbal* y *Angelita*. Y por supuesto cuenta con ser la revista que dio lugar al modismo con el que se conoce a las historietas y cómics en nuestro país: los tebeos.

“como consecuencia de la progresiva regularización en la edición de publicaciones en España, y de tebeos en particular. Pero el Pulgarcito de posguerra va a tener unas características muy diferentes a las de sus períodos anteriores”<sup>271</sup>.

Es en esta etapa, cuando el nuevo director editorial Rafael González, renueva la compañía y con él se abre paso al más intrépido policía de todo Scotland Yard. *El Inspector Dan* salta al mercado en una primera entrega de once episodios: *El monstruo de las tinieblas*. Es muy curioso que precisamente en un semanario de humor y de corte infantil nazcan las aventuras de Dan. Con él se introduce el miedo y el terror, eso sí, siempre que se pueda, con una explicación lógica al final. Como si tal vez sus directores hubieran querido mostrar la cara opuesta de la risa, el miedo se va abriendo paso entre sus hojas. Dan no sólo tiene que luchar contra espías o locos sino contra monstruos de ultratumba y diablos, como si se tratase de todo un compendio de antagonistas que representasen los deseos ocultos de una sociedad de posguerra. Si *Carpanta* intentaba matar su hambre y *Doña Urraca* era la usura personificada, Dan se perfilaba como el héroe del terror, aquel que tiene que lidiar contra ángeles caídos convertidos en crueles demonios.

Y así se mantuvo, como hemos visto, durante 38 entregas y 21 extras en *Pulgarcito*. Menos extraño es su aparición en la revista *El Campeón*. Creada también en la Barcelona de posguerra por Bruguera en 1948, *El Campeón* nace ya con un estilo diferente. De un esquema inverso al de su hermana mayor, sus personajes representan héroes realistas y se abandona el tono humorístico infantil de *Pulgarcito*. Experimento editorial, llegó a tan sólo 20 números, tenía una periodicidad quincenal. Entre sus hojas temas de aventuras, suspense y oeste y entre sus firmas verdaderas joyas: E. Giner, Cifré padre, F. Darnís, F. Hidalgo, Á. Pardo o P. Alférez entre otros.

La aparición de Dan en la revista se vio reflejada en tan sólo dos episodios: *Contra Fu-Manchú* y en *Extraño refugio*, aparecida en el almanaque para 1949. Firmadas ambas por E. Giner, la primera quedó inconclusa al finalizar repentinamente la publicación. Al más claro estilo del investigador Sir Denis Nayland Smith y su inseparable doctor Petrie, creados por Sax Rohmer en 1913, Dan perseguirá e intentará acabar con las maldades del afamado malvado de origen oriental Fu Manchú. Serían las apariciones cinematográficas de este personaje en películas como *La máscara de Fu Manchú* (*The mask of Fu Manchu*, 1932) interpretada por Boris Karloff las que tal vez inspirarían a los autores del policía a reproducirlas en el papel.

Las páginas de *El Campeón* compaginaron, durante los nueve meses que duró la publicación, las aventuras de *El inspector Dan* con todo un elenco de personajes salidos de los más extraños e insólitos lugares. Entre ellos y en el mismo estilo detectivesco cabe destacar a *Bruce Loogan* con guión y dibujos Ripoll G., F. Hidalgo con *Dick*

---

<sup>271</sup> Martínez Peñaranda, Enrique, 1972. *El inspector Dan de la patrulla volante. Un clásico de la historieta gráfica española*. Disponible en línea en:

[http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el\\_inspector\\_dan\\_de\\_la\\_patrulla\\_volante\\_un\\_clasico\\_de\\_la\\_historieta\\_grafica\\_espanola.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_inspector_dan_de_la_patrulla_volante_un_clasico_de_la_historieta_grafica_espanola.html), (consultado el 28/04/2010)

*Sanders* o a *Doctor Craft*, de Girbau. Hidalgo pondría también su pluma bajo la imaginación de Rafael González y crearía a *Doctor Niebla*, personaje

“solitario, lo que da a la serie una nota más de angustia y opresión. (...) alguien de cara desconocida y que aparece y desaparece en la niebla, (...) un ser misterioso que se hace la justicia por su propia mano, como juez, jurado y verdugo.”<sup>272</sup>

Del mismo estilo justiciero, pero con una mezcla sobrehumana de Frankenstein, sería *Erik, el enigma viviente* de Bosch Penalva. En sus aventuras se traslada el personaje de Shelley pero convirtiéndose éste en un justiciero. Un joven acusado por un crimen que no ha cometido acaba guillotinado. Un amigo suyo

“recupera su cadáver y le devuelve la vida, adaptando la cabeza de Jean a un cuerpo de acero accionado por células fotoeléctricas que obedece todas las órdenes que emanan de su cerebro. El nuevo ser así creado vivirá para llevar a cabo su venganza, gracias al cuerpo metálico que le hace invencible”.<sup>273</sup>

Aunque la revista incluía series medievales o de humor, el tono terrorífico y de misterio que *El inspector Dan* había inaugurado en *Pulgarcito*, impregnan a las mayoría de las aventuras. Así Ferrándiz daría vida a *Red Grey* un novelista que buscando inspiración para sus libros viaja hasta el condado británico de Gloucester donde descubre un caserón que se asoma a un pantano y está repleto de zombis. En la aventura se une el terror con la idea psicodélica del intento de dominar el poder del mundo. Un personaje, llamado El Amo, es el que controla a los muertos vivientes a partir de un suero que les inyecta y que les anula la voluntad.

Como vemos desde un punto de vista pedagógico este tipo de historias no parecen ser las más adecuadas para un lector infantil, pero después de haber vivido tan de cerca una guerra, la violencia personificada en el terror podía pasarse por alto. En fin, eran otros años y diferente manera de ver la vida. Sin embargo podría haber sido tal vez este uno de los motivos por el qué la revista dejaría de publicarse en un periodo tan corto. Hay que añadir que sí bien el contenido de este tipo de historias y de la saga de *El inspector Dan* en *Pulgarcito*, estaban más destinados a un lector adulto; el medio de publicación era básicamente infantil, ya que el tebeo y todos sus derivados se consideraban en nuestro país como un producto destinado al pequeño. Probablemente sí se hubiesen enfocado para lectores adultos el resultado hubiera sido distinto.

Al margen de estas apreciaciones, la fragmentación de las aventuras del personaje en diferentes soportes editoriales condicionó la estructura narrativa de las historias según donde se publicasen. A diferencia de sus compañeros analizados que desarrollaban sus peripecias en historias que se publicaban en un solo soporte – a excepción de los almanaques o extras – como era el cuadernillo, las aventuras del inspector se plantean de diferente manera. Sí la saga de *El Guerrero del Antifaz* se asemejaba más a un culebrón radiofónico, en el que no solo las andanzas del personaje iban creando la acción sino que se le sumaban las diferentes tramas entre distintos actantes, en Dan se producen dos tipos de esquemas argumentales en función del soporte: la auto conclusiva de los cuadernillos y la seriada de las revistas.

---

<sup>272</sup> Riera, Agustín. *La revista El Campeón*, en Tebeosfera, 2ª época 5, Valencia. Disponible en: [http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la\\_revista\\_el\\_campeon.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_revista_el_campeon.html) (Consultado el 2/06/2010)

<sup>273</sup> *Ibidem*

Las aventuras creadas para cada medio de comunicación son únicas y no tienen relación entre ellas, tan solo evidentemente, en los personajes centrales: el Inspector Dan, su novia Stella, el coronel Higgins y Simmons, su compañero de Scotland Yard. Cuando arranca la serie en *Pulgarcito*, comienza a partir de una estructura seriada en diferentes números de una hoja cada uno. Incluso la primera aventura – *El monstruo de las tinieblas* – nace con diferentes títulos para cada una de las 11 hojas que conforman el primero. Así se va realizando con los 38 números publicados en la revista infantil. A medida que las aventuras de Dan van calando entre el público, se aumentan el número de páginas, es en *La casa del miedo*,<sup>274</sup> dibujada por Jorge Macabich, cuando se editan dos hojas cada semana en vez de una que era lo habitual. En cuanto a los almanaques la tónica general fue que las historias fueran cortas y se publicaran tan solo dos o tres páginas aunque hay algunos títulos que llegan hasta las nueve.

La estructura seriada nacida en *Pulgarcito*, hacía que fuera necesario dejar al héroe o la heroína en peligro para aumentar la tensión y que se produjese la compra del siguiente número. En este sentido usa la misma técnica que se producía por ejemplo en la obra de Gago, *El Guerrero del Antifaz*, solo que en vez de publicarse quincenalmente en cuadernos se hacía semanalmente en una revista. La correspondencia de una aventura con otra tampoco estaba relacionada y los enemigos eran creados *in situ* para cada una de las entregas semanales. Incluso la relación entre los personajes principales también variaba; así, entre Stella y Dan hay en algunos casos compañerismo, mientras que en otras, se hacen insinuaciones de noviazgo y de amor.

El esquema argumental de los cuadernillos era cerrado, sin continuidad entre ellos. Incluso en los primeros números no se hacía referencia al siguiente cuaderno. Esta estrategia editorial se comienza a utilizar en el número 17 en el que se avisa de que en el próximo título se podrá leer *¡la más formidable aventura que se pueda imaginar! ¡Increíbles sorpresas y violentas emociones!*<sup>275</sup>

La mayoría de los números contaban con la misma estructura narrativa: se produce un planteamiento en el que normalmente o bien se muestra un asesinato o sucede un hecho insólito que tan sólo el más inteligente de todos los hombres de la ley ha de poder solucionar. Comienzan las averiguaciones y a los protagonistas les van sucediendo lances hasta que llegan al final y dan con la solución del misterio. Las últimas viñetas se utilizan para dar una explicación lógica de los hechos, normalmente en el despacho del Coronel Higgins, el jefe superior de Dan. Para confirmar la regla hay números en los que se produce una variación, como por ejemplo en *El crimen siempre se paga*<sup>276</sup>, donde es Dan el que comienza relatando la aventura como un cronista omnipresente y acaba finalizándola, eso sí, sin olvidar relatar la moraleja final mientras mira directamente al lector:

- “Así fue como Basil Fulham terminó su carrera de crímenes. Días después compareció ante la Corte Suprema de Justicia y fue condenado a muerte. (...). Cuánto más se maquina un asesinato, más envuelto queda su autor en la

<sup>274</sup> *La casa del miedo*, 1956, nº 24 de la colección *Pulgarcito*. Historia conformada por 20 páginas dobles publicadas en los números 1297 a 1316 de la revista.

<sup>275</sup> El inspector Dan, nº 17. *La hora de los valientes*. Bruguera. Barcelona, 1952.

<sup>276</sup> El inspector... nº 7. *El crimen siempre se paga*.

*tela de araña que él se ha ido tejiendo. Pues hay una vieja máxima que ningún hombre debe olvidar, y es esta: el crimen siempre se paga”.*

En este sentido compartía con su hermana mayor, la publicación en *Pulgarcito*, el mismo bosquejo narrativo. La diferencia radicaba en que, el lector, en las entregas semanales debía de adquirir el producto para saber qué ocurriría con los personajes y en el cuaderno de aventuras la solución la encontraba en las hojas de las que estaba compuesto. Esto condicionaba a su lectura: el cuadernillo se podía adquirir de manera independiente y la revista debía de ser coleccionada.

Podemos afirmar que los cuadernillos de Dan nacieron por la fuerte competencia que se produjo en los años cincuenta y que obligaba a los editores a luchar sacando estos cuadernos de aventuras al mercado. Así, autores, estilo y personajes eran los mismos, pero en vez de producirse en narraciones de carácter auto conclusivo que durasen veinte o cincuenta páginas, salían cada quince días en historias de diez hojas cada una. La novedad era que, en contraposición de sus rivales en el mercado, una vez que el inspector solucionaba el caso se producía un nuevo entuerto que debería solucionar en la siguiente entrega.

#### **4.2.2. El inspector Dan y la justicia de la ley: los personajes**

El inspector Dan pertenece a la categoría de ídolos que se enmarca en aquel grupo de hombres en los que su heroicidad viene definida por su profesión. Su camino, su búsqueda, es continua y solo se paraliza cuando finaliza una aventura. Pero los guionistas, el público y la competencia editorial le llevan a comenzar otra vez su trabajo y por lo tanto encuentra de nuevo un camino, que es intentar reponer el orden aniquilado por las fuerzas del mal. Repetidamente otro enemigo, en un distinto episodio en la que se altera el orden lógico de las cosas, donde se atenta contra la sociedad y donde el inspector tiene que volver a demostrar su dotes de valentía. De naturaleza espartana, su fin no es una gloria personal motivada por una venganza, como sí le ocurre al héroe justiciero, sino que su final se enmarca en una victoria para la sociedad; es por lo tanto un triunfo colectivo. Al ser un justo representante del orden, tiene inherente a él el sentido de su país. Al igual que un militar, en el que su fin está dominado por su honor a la patria, el inspector lucha contra el antagonista para recuperar la paz que sirve a toda la humanidad.

De esta manera, Dan alcanza la categoría de héroe porque su propio trabajo lo convierte en un ejemplo. Porque en su actuación están puestos los ojos del resto de los ciudadanos que creen que él les puede solucionar los problemas. En su figura confían y a ella recurren cuando están en peligro. A diferencia de los héroes vengativos, como *El Guerrero del Antifaz*, Dan es una persona normal que se convierte en héroe cuando realiza su trabajo. Tarea que en estos años posbélicos está bien vista y por lo tanto sus hechos como agente de la ley están verificados. Si el justiciero se tomaba la venganza por su propia mano, evidenciando que fallaban determinados mecanismos sociales, en Dan sí existe una legitimización ideológica y social de su trabajo. No hay un rechazo del sistema burocrático sino que al contrario, se ensalza en la figura siempre positiva de las fuerzas del orden. El justiciero vengativo no tiene quien le marque el camino, se lo crea él solo. *El Inspector Dan* sí tiene quien se lo defina: sus superiores y la sociedad. En él se resume la autenticidad del sistema a la vez que se pone al descubierto las contradicciones y los males sufridos dentro del mismo. Se muestra lo que afecta a una masa social equilibrada precisamente para que se acepten sus leyes y no se discutan.

Al ser un agente del orden, recupera la tradición de las novelas policiacas en las que el héroe aparece investido de una causa justa: la defensa de la sociedad contra aquellos elementos perturbadores. El héroe policiaco se convierte en el símbolo del positivismo del sistema social. Para llegar a ser ese icono, en su labor tendrá que superar miles de obstáculos y no sólo físicos sino también psicológicos. Corporalmente ha de ser atlético y enérgico, rápido y eficaz en su trabajo, pero a la vez tiene que ser psicológicamente estable, tener una fuerte personalidad y no dejarse llevar cuando se encuentra con personas asesinadas o cuando a la gente de su alrededor le hacen o le intentan hacer daño. Para lograr su objetivo cuenta con el apoyo de su sociedad, reflejo de la real, que además conoce el final de la historia: la victoria del Bien sobre el Mal gracias a sus representantes, en este caso *El Inspector Dan*.

Como héroe de la justicia tiene que cumplir una serie de objetivos como son los de reparar iniquidades y exaltar el orden constituido a partir de su pureza ideológica. Sus aventuras han de tener un trasfondo insólito ya han de originarse dentro de una trama muy bien estructurada con muchos diálogos en los que se produzcan explicaciones y justificaciones y donde haya toques de suspense y de humor pero que a la vez no acaben con el ritmo de la narración. Tiene que luchar contra un rival digno de él para poder justificar su superioridad hacia el enemigo y en la lucha de la eterna dualidad, ha de salir victorioso el Bien, porque es el que simboliza el héroe y a la vez, con su triunfo, la legitimización del sistema.

*El Inspector Dan de la patrulla volante de Scotland Yard* es un hombre físicamente representado en lo que hoy en día denominaríamos un clásico de los años cuarenta y cincuenta. Vestido siempre de traje, impecable, con sombrero y corbata en la mayoría de los casos, asemeja tener unos treinta años. De pelo oscuro y facciones agradables, tiene unos ojos grandes, nariz recta y labios finos. Su fisonomía ha ido variando según qué autor le dibuje pero siempre tiene cierto aire de actor de cine clásico. Enrique Martínez Peñaranda lo describió como:

*“una mezcla de clásico detective inglés, por su carácter más bien flemático y deductivo, su sentido del humor y (...) sus frecuentes expresiones como el verdugo de Londres tendrá pronto trabajo, y, también de deportista policía americano dado su aspecto juvenil y el vigor físico desplegado en sus numerosas peleas cuerpo a cuerpo. Fumador de pipa, discretamente elegante, podría considerársele como el tipo medio de galán cinematográfico inglés o yanqui, que se estilaba en la época”*<sup>277</sup>

Es un hombre desconocido pero a la vez afamado, de él se dan pocos datos, solo se conoce su nombre, pero no su apellido. Sin embargo su fama es mundial y hay episodios en los que el propio F.B.I. pide su colaboración. Así en el número 4 de la colección de cuadernillos – *El F.B.I. pide auxilio* – los agentes estadounidenses están intentando resolver tres asesinatos de mujeres que habían acudido a una cita prematrimonial. En un principio parece que tiene conexión entre ellos pero no logran dar con el culpable. Desorientados, sólo les queda una solución:

- *¿Qué le parecería si rogásemos a Scotland Yard que permita al inspector Dan intervenir en este caso?* Le dice el jefe del departamento a uno de sus agentes.

También en el número 26, *El imperio de la muerte*, necesitan la intervención del afamado investigador británico. Los agentes del Federal Bureau Investigation no saben

---

<sup>277</sup> Peñaranda. Óp. Cit. 1972

cómo infiltrarse entre las filas de unos gánsteres que están causando una serie de robos en bancos. De casualidad saben que Dan se encuentra de vacaciones en Nueva York y le piden su colaboración. Incluso su fama es tan conocida que los periódicos dan en portada a grandes titulares que el inspector va a hacer su llegada en los Estados Unidos. En el número 55, *Persecución imparable*, se va a celebrar un congreso de detectives mundiales en Nueva York. Los rotativos anuncian la llegada de Dan y sus compañeros a la ciudad estadounidense: *The morning post* lleva en portada: “¡*El trío invencible de Scotland Yard, a Nueva York!*” También en el *New York Star* se puede leer: “*El famoso inspector Dan llegara próximamente a Nueva York*”.

Su popularidad es tal que los asesinos le conocen y le temen. Comparte junto a sus compañeros de quiosco la fama de su nombre, característica típica de los héroes del tebeo, ya sean justicieros, benefactores o representantes del orden. Su nombre implica justicia y su presencia provoca seguridad para unos y temor para otros. Sin embargo en este caso nos encontramos con un personaje cuyo calificativo no hace alusión a ninguna connotación simbólica ya sea asociada a animales (*Silac, el hombre león; Pantera negra, El aguilucho, El chacal, El jabato*, etc.) a fenómenos naturales (*Capitán Trueno; Dick Relámpago; Capitán Tormenta*; etc.) o a apodos físicos o psicológicos (*El espadachín de hierro, Amok, el gigante enmascarado, Capitán Coraje, Diego Valor, Luis Valiente, Bravo español, Carlos el temerario*, etc.). Aquí hallamos un apelativo sencillo, claro y directo que además de dar nombre a un protagonista se la dio a toda una compilación, *Colección inspector Dan*, donde nacerían entre otros varios héroes de Bruguera como *El Capitán Trueno* o *El Jabato*. Su apelativo aparece reseñando la identidad del personaje y a la vez sirve como marca del producto.

Si en la saga del Guerrero su fama había crecido con sus hazañas – su historia parte de un hombre sin nombre que intenta recuperar precisamente un apellido asociado a un estamento social a partir de su aceptación por el mundo cristiano – en las aventuras del *Inspector Dan* se muestra desde el principio su nombre, su estatus social dentro del cuerpo de policías de Scotland Yard y las características de su personalidad. Su representación física se asocia a la literatura policiaca. Así, aunque aparezca pocas veces con un objeto tan típicamente detectivesco como es la pipa de fumar durante las aventuras, en la reseña de la colección sí que se le muestra con ella entre los labios. De esta manera se le asocia a un género en concreto y se le envuelve en una tipicidad que el lector reconoce de manera inmediata. Sus códigos de reconocimiento son la cachimba de fumar, el traje, el sombrero y la pistola. Pero además se le unen los ambientes del escenario en los que recorre sus aventuras: casi siempre Londres y sus barrios y algunos parajes escoceses.

En este sentido, su apariencia física no participa como sí hacen otros héroes de un uniforme que le simbolizan. Tanto en la saga de *El Guerrero* o en la que se analizará posteriormente, *El Capitán Trueno*, sus vestimentas son sus avatares de fuerza e identidad. Al igual que los pendones se utilizaban en el Medievo para identificar al caballero que luchaba dentro del interior de la coraza o las banderas representan a un país, pueblo o nación, el héroe cuenta con una simbología que ha de estar presente en su apariencia externa. Los dos ejemplos citados anteriormente muestran con sus uniformes de caballeros medievales parte de sus señas de identidad – aunque en el caso del Guerrero se le suma además el uso del antifaz –; sin embargo *El Inspector Dan* lo hace a partir de los elementos externos que le rodean: tanto el ambiente donde se produce la acción, como con elementos asociados a sus condición de detective como pueden ser la pipa y la lupa.

El uso del detective como un tipo de héroe abarca un amplio abanico de actuación. Desde los policías de barrios hasta los agentes del F.B.I. pasando por los investigadores privados, todos han de tener una cosa en común: el uso de la lógica deductiva para lograr superar sus pruebas de heroicidad. Para el héroe, es una cualidad que utiliza como un arma, convirtiéndose el poder intelectual en el instrumento para alcanzar el camino que le lleva al Bien. De aquí que, como ya hemos comentado, exista siempre un final en el que una vez superadas las pruebas (enemigos encarcelados o fallecidos y reanudación del orden inicial) se produzca una explicación de los hechos. En la mayoría de los capítulos, *El Inspector Dan* comparece ante su jefe para darle un resumen de lo ocurrido, aclarando a partir de su raciocinio los hechos y explicando de esta manera sus acciones tanto a los lectores como a su superior. La reflexión y la meditación forman parte del personaje y lo definen psicológicamente de tal modo que refuerzan su identificación con el lector porque tiene un punto más de interés en el que reflejarse.

A su agudeza mental se le suman otras cualidades como el valor y la audacia que hacen de él un héroe al uso como sus compañeros de aventuras. De la misma manera la fuerza física es demostrada en multitud de ocasiones. De Dan, sobre todo en los cuadernillos sueltos más que en las aventuras publicadas en *Pulgarcito*, se sabe que es capaz de luchar cuerpo a cuerpo contra cualquier enemigo pero también se le somete a duras pruebas físicas como las de participar en un combate de boxeo o de lucha libre. La imaginación de sus autores llega a tal extremo que su personaje es capaz de realizar cualquier acción por arriesgada que sea y por cualquier conocimiento previo que engendre. Desde galopar en unas carreras de caballo, hasta pilotar aviones, pasando por hacer caída libre desde una avioneta, ser un astro del fútbol o conducir coches de carreras<sup>278</sup>.

Otra característica que diferencia a este personaje de otros héroes al uso en el momento histórico en el que surgen, es que carece de la nota patriótica en los que se encuentran envueltos otros compañeros suyos. *El Inspector Dan* no es español, ni sus aventuras se desarrollan en nuestro país. Es, a este respecto, un héroe mucho más internacional. Si el Guerrero era genuinamente español e intentaba emular a grandes héroes nacionales, en Dan la sombra de vestigios castellanos no se produce. Tampoco existe en él un protagonismo nacionalista que le haga identificarse con nada de nuestro entorno. Al contrario, surge con una desclasificación de cualquier nacionalidad, excepto la británica por trabajar en Scotland Yard aunque esta tampoco se le asigna expresamente. Se crea así una heroicidad más universal ya que su figura podría representar a cualquier ciudadano de cualquier país. En el fondo, *El Inspector Dan* es un rara avis, un ídolo con el que podrían identificarse cualquier tipo de lector de cualquier procedencia.

Esta universalización del personaje le viene otorgada por su herencia de mito literario. Por sus venas corren las palabras y peripecias de personajes detectivescos que van desde Auguste Dupin, de Edgar Allan Poe, hasta Hércules Poirot de Agatha Christie, sin olvidar todo el universo creado a través de iconos como Sherlock Holmes de Sir Arthur Conan Doyle o Maigret de George Simenon. De ellos adquiere su carácter flemático y, al igual que sus predecesores, utiliza sus dotes deductivas para poder esclarecer los casos más complicados. De Sherlock Holmes, arquetipo de investigador

---

<sup>278</sup> Véanse números 11, 14, 16, 17, 23 o 48 de la colección de cuadernillos de Bruguera.



cerebral por excelencia, padre en gran medida de la ficción detectivesca posterior a su aparición, coge además el ambiente londinense en la que transcurren muchas de sus aventuras. Como Auguste Dupin, Dan hereda la psicología de situarse en la mente del malvado para intentar averiguar cómo piensa un criminal.

Pero tampoco hay que dejar de lado la influencia de las estampas populares surgidas tras la depresión norteamericana de los años treinta. Con un tono mucho más social, que se revela sobre todo en la colección de cuadernillos de Bruguera, el *Inspector Dan* se intenta asemejar a figuras como el detective privado Philip Marlowe de Raymond Chandler o a Sam Spade, uno de los mejores personajes creados por Samuel Dashiell Hammett. Con ellos comparte la dureza del carácter y el coraje pero Dan no se plantea con una naturaleza rebelde, como si lo hacen algunos de ellos, que han catalogado a la sociedad de corrupta y tienen que actuar, como si de caballeros sin dragón se tratase, al margen de la misma.

A modo de ídolo, Dan, es un ejemplo para los lectores: inteligente, fuerte, valeroso y gallardo. La imagen que transmite es la de la rectitud y la honradez del cuerpo de policía que representa. Sus cualidades psicológicas y físicas se verán acrecentadas todavía aun más al luchar contra el tipo de enemigos que combate: momias, hombres lobos, licántropos de la noche, científicos locos, vampiros, gánsteres y asesinos sin piedad. Ellos poblarán el universo maléfico de las más oscuras aventuras del singular policía de Scotland Yard y al ser vencidos, agrandarán al héroe, el único que es capaz de acabar con los miedos más recónditos y escondidos del hombre.

Como buen héroe que se precie, en la saga del inspector más conocido de Scotland Yard también hay una heroína que le siga. En este caso se trata de Stella, joven que acompaña a Dan en la mayoría de las peripecias y que se convertirá en parte activa de las aventuras. En este sentido, como personaje femenino dentro del tebeo realista, Stella no se asemeja demasiado a sus otras rivales del kiosco. La imagen que da es la de una mujer joven, independiente que vive sola y que trabaja en una de las comisarias más prestigiosas del mundo entero pese a que nunca se la defina como investigadora.

Físicamente es de mediana estatura, delgada y no demasiado sinuosa en sus formas. Con elegancia británica en sus ropas, casi siempre va ataviada con traje de chaqueta de falda y con tacones de aguja. Su pelo moreno está cortado – según el autor gráfico que la retrate – a media melena. De su rostro destacan sus labios gruesos maquillados de rojo y sus ojos rasgados. Al igual que le ocurre a Dan, tiende a tener un parecido con las estrellas del Star System norteamericano. Con aires de Verónica Lake y de Rita Hayworth, Stella es uno de los personajes más activos del tebeo realista. Ella no duda en multitud de ocasiones de atacar a su oponente, de empuñar un arma y disparar o de servir de cebo al asesino. Stella no es el reposo del guerrero, es la parte activa de la historia y cumple con el mismo protagonismo que lo hace el inspector; incluso llega a tener más importancia que Dan ya que en multitud de ocasiones, pasará por situaciones arriesgadas en las que podría perder la vida.

Su valentía se define con sus actos pese a que a veces grite de miedo y el terror se refleje en su rostro cuando se topa con espectros y fantasmas en mitad de una callejuela de Londres o en un castillo abandonado. En las aventuras de la pareja policiaca Stella es capaz de asumir el mando de la acción: así ocurre *Terror en el castillo*,<sup>279</sup> ilustrado por F. Darnís, donde es interrumpida en su casa por una amiga suya, Silvia, quien en mitad

<sup>279</sup> El inspector... nº 6. *Terror en el castillo*.

de la noche le solicita ayuda para buscar una herencia. Ambas mujeres parten hasta la fortaleza de Westermore donde ocurren cosas de lo más extrañas: encapuchados que viven en la cripta del castillo, armaduras que cobran vida y rocambolescas situaciones de las que las dos se tienen que defender hasta que hace su aparición Dan.

En otras ocasiones Stella pone en peligro su vida y se arriesga para solucionar el caso. En el número 25<sup>280</sup> de la citada colección, ella se hace pasar por una rica millonaria norteamericana mientras espera que el espectro de un ladrón muerto por Dan tiempo atrás vuelva para robarla y apoderarse de las joyas. También en *El club de los muertos*<sup>281</sup>, la joven destaca por su compromiso de arriesgarse para lograr resolver los casos más sugerentes de Scotland Yard. Como ya habíamos apuntado, Stella vuelve a pasar por mujer adinerada que se deja seducir por la secta que dirige un malvado que engañaba a los incautos para sacarles sus riquezas.

Como buena investigadora, o aspirante a policía, Stella no duda en empuñar un arma ni en disparar con ella si su vida o la de su compañero están en peligro. Así lo demuestra en *Los seres infernales de Salisbury Castle*, *El espectro acusa* o en *El hombre de las nieves*<sup>282</sup> por poner unos ejemplos. En este último la pareja protagonista se hallan en el Tíbet, en una misión en la que tienen que encontrar a un famoso investigador con el que se ha perdido el contacto desde Europa. Viajando en avión por encima de las montañas nevadas, llega un momento en el que la avioneta no encuentra donde aterrizar y los pilotos les indican que la única salida es tirarse en paracaídas, eso sí, siempre y cuando no tengan miedo. Stella pregunta asombrada, “¿quién dijo miedo?” Al aterrizar se encuentran en la nieve rodeados de sherpas y ella le pregunta a Dan mientras sostiene una pistola: “¿les tiro a las piernas?”

En *Diez segundos de vida*, Stella y Dan son acorralados por una banda de gánsteres, la joven se pone a gritar cuando ve a Dan atado e indefenso y al que le destinan una extraña muerte. Stella se pone a gritar y uno de sus enemigos pregunta

- “Pero, ¿qué le pasa a esta histérica?” Ella se da la vuelta y rápidamente le quita la pistola.
- “Eres algo incauto amigo. Todos los hombres saben que cuando Stella finge cobardía es porque prepara alguna trampa”.<sup>283</sup> Le contesta ella mientras le apunta con el arma y en la siguiente viñeta le dispara.

Por supuesto ella, al igual que Dan, es una experta en pilotar aviones y helicópteros<sup>284</sup>. Pero pese a estos conocimientos y a su valentía en muchos casos Stella se ve abocada a destinos fatales como raptos y agresiones o, en el peor de los casos, a la muerte. Y normalmente uno de los motivos por los que sufre ataques es por su belleza. En *Dedos en la niebla*, una mujer a la que se le ha quemado el rostro en un accidente necesita una máscara de cera para que se la reemplace. El escultor que se la va a hacer

<sup>280</sup> El inspector... nº 25. *El resucitado*

<sup>281</sup> El inspector... nº 19. *El club de los muertos*.

<sup>282</sup> *Los seres infernales de Salisbury Castle*. Pulgarcito, nº 13-35. Bruguera, Barcelona, 1947. El inspector... nº 29 y nº 68 respectivamente.

<sup>283</sup> El inspector... nº 24. *Diez segundos de vida*.

<sup>284</sup> Véase números 36 y 66 de la colección de cuadernillos.

utiliza a Stella como modelo por lo que la ataca ya que, para él, es, *su obra maestra* (...) *la mujer más hermosa de Londres*<sup>285</sup>. En *El imperio de la muerte*, un gánster que la tiene en su poder le dice:

-“¡Hum! Eres más hermosa de lo que me habían dicho. Y no pareces tan peligrosa como aseguraban. Hasta... hasta si no fuésemos enemigos, sería capaz de enamórame de ti. (...) Sería una lástima matarte, Stella. Tú, tan linda, tan frágil”<sup>286</sup>.

Muchas veces se encuentra en situaciones apuradas por otros motivos. En *El rapto de Stella*<sup>287</sup> es aprisionada por una malvada que tiene facciones parecidas a las de la protagonista y quiere desfigurar su rostro y tirarla al río para que se confundan las identidades. En el número 16, *Trágico combate*, es golpeada duramente en la cara por un boxeador. Bofetadas que también se lleva en *El museo siniestro*, donde el malvado doctor Basil la agrede mientras le dice: “Toma... esto para que me esperes aquí quietecita”.<sup>288</sup>

Pero donde vive situaciones más arriesgadas, sea tal vez en algunas aventuras de las publicadas en la revista *Pulgarcito*. En el referido *El museo siniestro*, Stella está a punto de ser acuchillada por el doctor Basil, ahogada por una momia e incluso en ser dividida en dos por una guillotina, invento del siniestro director del museo Oriental. En *Espectros en la noche*,<sup>289</sup> se encuentra atada con cadenas en la pared y a su rostro se le acerca lentamente un soplete. En *Noche lúgubre*,<sup>290</sup> está a punto de caer en un inmenso agujero en la que crepitan las llamas en su interior. Fuego al que también se enfrentará en *Satán vuelve a la tierra*.<sup>291</sup>

Un dato curioso sobre este personaje femenino es cuando se relata su pasado en el cuadernillo titulado *Luna de Sacrificio*. Reseña extraña ya que para muchos protagonistas del tebeo de corte realista no se les suele envolver en un pasado, simplemente se le integra en la aventura sin dar más detalles. En esta ocasión los autores aprovechan el desconocimiento del lector sobre el pasado de Stella para integrar a los personajes en una nueva peripecia. Viajando por Austria de vacaciones en autobús, la joven le confiesa a Dan que:

-“nunca olvidaré Dan el día que me conociste en aquella escuela donde yo daba clases y me ayudaste a ingresar en Scotland Yard, donde tantas aventuras hemos vivido. Tú no sabías entonces que yo no había nacido en Inglaterra, sino en Austria, y que mi madre, una hermosísima mujer, había muerto años antes en circunstancias misteriosas”<sup>292</sup>.

<sup>285</sup> El inspector.... nº 70. *Dedos en la niebla*.

<sup>286</sup> El inspector... nº 26. *El imperio de la muerte*.

<sup>287</sup> El inspector.... nº 18. *El rapto de Stella*.

<sup>288</sup> *El museo siniestro*. *Pulgarcito*, nº 36-46 y 48-58. Bruguera, Barcelona, 1947-1948

<sup>289</sup> *Espectros en la noche*. *Pulgarcito*, nº 59-86. Bruguera, Barcelona, 1948

<sup>290</sup> *Noche lúgubre*. *Pulgarcito*, nº 182-204. Bruguera, Barcelona, 1950-1951

<sup>291</sup> *Satán vuelve a la tierra*. *Pulgarcito*, nº 87-137. Bruguera, Barcelona, 1949-1950

<sup>292</sup> El inspector... nº 35. *Luna de sacrificio*.

Por supuesto estas declaraciones se las hace mientras el autocar viaja por una zona de lo más siniestra llamada ficticiamente *el país de diablo*, repleta de castillos y pantanos. La acción está servida, Stella será raptada por el que quiso casarse con su madre y ella hubiera seguido el mismo camino que su progenitora, pero la intervención de Dan en el momento oportuno la salva de un trágico final.



Precisamente las relaciones de esta pareja del tebeo realista son curiosas. Dan siempre está, como buen héroe que se precie, para intentar salvar a Stella de este tipo de finales. Sin embargo, la joven es presentada como su supuesta compañera sentimental durante algunos episodios de las aventuras publicadas en *Pulgarcito*. Pero más adelante, tal vez por efecto de la censura, pasa a ser su secretaria. Sus amores son puestos de manifiesto gráficamente en *Morir cuesta tres peniques*, episodio en el que Dan y Stella se funden en uno de los besos más apasionados que el cómic de 1950 hubiera podido representar. Como si de una película de cine se tratase, Dan se acerca por detrás Stella y mientras le dan la explicación final al Coronel Higgins, su superior de Scotland Yard, de quién había sido el asesino y que motivos había tenido, abraza a Stella y la besa.



Indudablemente un beso como este no se vuelve a ver en la colección en la que incluso Stella trata de usted a Dan en muchos otros episodios. Trato que se abandonará hacia la publicación de los cuadernillos sueltos en los que, si bien no hay roce directo entre los dos personajes, sí hay arrumacos y contactos que evidencian su relación. En muchos momentos se les ve paseando, acudiendo a actividades de ocio o yendo de vacaciones juntos. En la aventura de *El resucitado*, Dan se acerca a ella en la última viñeta después de que Stella le preguntase:

- “Bien, pero ¿Quién me cura a mi estos golpes en la nuca y en la frente?
- Yo Stella, si esta medicina da resultado la aplicaremos tres o cuatro veces por semana”.<sup>293</sup> le contesta Dan mientras de da un beso casto en el rostro.

Por supuesto, la serie no solo se nutrió Dan y Stella como protagonistas principales. Aparte de los malvados, numerosos y variados como veremos más adelante, o de amigos ocasionales que sirven para dar pie a la acción, la obra se centró en otros dos personajes. Se trata del Coronel Higgins y de Simmons, el también llamado *águila tuerta de Scotland Yard*. El primero se define como jefe superior de Dan y Stella en la

<sup>293</sup> El inspector... n° 25. *El resucitado*.

comisaria. Su presencia tiende a ser constante y sirve como medio de justificación de la acción y como vía moralizante. Así, en la mayoría de las aventuras, se provoca una explicación final que sirve para razonar actos y concluirlos o bien para responder a las dudas que hayan surgido a lo largo de la aventura.

Representado iconográficamente como un hombre adulto, vestido a veces de uniforme y otras con traje de chaqueta, el Coronel Higgins destaca por su bigotillo que enmarca, con ayuda de sus gafas, a su cara redondeada. El superintendente de la patrulla volante *“se nos muestra sólo como un funcionario preocupado por la opinión pública, cuando los misterios tardan en resolverse y los crímenes permanecen impunes”*<sup>294</sup>. Sus acciones carecen de interés, pero su presencia es interesante en cuanto a que reviste a la aventura del peso de la jerarquía. Dan es policía, un detective que lidera la patrulla volante de Scotland Yard, pero que no actúa por su voz propia. Tiene licencia para disparar y herir e, incluso, para matar a sus enemigos pero depende de una escala policiaca a la que tiene que pedir permiso muchas veces para enviar más hombres, porque precisamente lo que justifica como héroe de la ley, son las reglas dentro de la sociedad de las que tiene que dar ejemplo y cumplirlas.

Al depender de su jefe directo, Dan también tiene que dar explicaciones finales que, en muchos casos, se perderán en meras argumentaciones del raciocinio contra la fantasía de los enemigos a los que combate. Como analizaremos posteriormente el elenco de adversarios del afamado detective se basa en un sinfín de malvados que rozan los elementos sobrenaturales y a los que, el mejor investigador de Londres tiene que envolverlos de la lógica de la razón. Las elucidaciones se dejarán en la mayoría de los casos para las últimas viñetas con las que se pone punto y final a la acción. Aunque, en muchos casos, estas ilustraciones finales se aprovechan para introducir una nota de humor relacionada con la aventura o para que el inspector y Stella reiteren a su superior Higgins, unas merecidas vacaciones que, parecen ser, nunca llegan.

Precisamente la risa es la tónica que introduce, o que se trató de lograr, con la aparición del *águila tuerta* de Scotland Yard, el inspector Simmons. Según admitió su creador por parte del guión, Francisco González Ledesma:

*“Yo enseguida había notado que a Dan le faltaba una cosa, y era un poco mas de humor por lo que más tarde le di un contrapunto, un policía gruñón, imaginativo, pavelo, muy dado a condecorarse él mismo y a resolver los asuntos a golpes de inspiración genial. Inútil es decir que unas veces esas inspiraciones le llevaban a medio ahogarse en un barril de alquitrán y otras a ingresar medio embalsamado en una funeraria de barrio. Ese policía de rayos y centellas, ingenio enemigo de Dan, fue el inefable inspector Simmons, el hombre que menos casos ha resuelto en la historia universal del crimen”*.<sup>295</sup>

Este modelo de policía, que físicamente recuerda a las descripciones que Conan Doyle hiciera del ficticio Inspector Lestrade, nació en 1950, en el guión de *Morir cuesta tres peniques*. Su presencia denota el humor inglés y está caracterizado según coinciden en ilustrarlo la mayoría de los dibujantes de la serie, como un hombre alto, de mediana edad, con cierto encorvamiento, delgado, elegantemente vestido con chaqueta y casi siempre con paraguas, sombrero hongo y gabardina. Simmons representa el tono satírico de la serie, pero también los aires de elegancia británica y encaja perfectamente

---

<sup>294</sup> Peñaranda, óp. Cit. 1972

<sup>295</sup> Óp. Cit. 1974

con la ambientación. Sus apariciones hacen de él un personaje esquemático que comparte protagonismo pero que a la vez frena la acción a partir de sus meteduras de pata. Él quiere ser ante todo mejor que Dan y por este motivo siempre está intentando averiguar casos por su cuenta y propone continuamente inventos realizados por el mismo. Sin embargo su actitud pese a su comportamiento en algunos casos envidioso, es noble, y así lo demuestra, como cuando en el viaje que realiza el trío de personajes al congreso de detectives en Estados Unidos, en *Persecución imparable*, se interpone en el camino de una bala que iba dirigida al inspector y queda gravemente herido. Incluso llega a tener un episodio realizado expresamente para él en el cuadernillo número 60, *Un caso para Simmons*, donde desenmascara, con ayuda de Dan y Stella, a una banda internacional de mafiosos chinos.

No duda de su eficacia como policía, él mismo se auto elogia y así lo atestigua con sus palabras: “*Donde se comete un crimen, Simmons descubre siempre al criminal. Merezco ser por lo menos inspector jefe de Scotland Yard*”. “*Dentro de veinticuatro horas capturaré al asesino y haré que sea ahorcado en la prisión de Davenport*”. “*Nada escapa a mi mirada que es aguda y penetrante como una flecha*”. “*Simmons se basta y sobra para resolver este caso. Dentro de una hora, entregaré al culpable en Scotland Yard y solicitaré la plaza de verdugo de Londres*”. “*Hasta el mismísimo diablo tiembla cuando oye nombrar al inspector Simmons*”.<sup>296</sup> Son precisamente este tipo de frases las que proveen a la serie este tono sarcástico para una colección que de por sí tiende a ser más bien seria.

Precisamente los autores de Dan, supieron elegir con acierto a este personaje secundario que aparece en muchos episodios, pero que tampoco es constante su actuación, de tal manera que mostrándolo a cuentagotas, no crearon el hastío del público con su presencia. De la misma manera tampoco cayeron en el tópico de la época de argumentar la identificación juvenil a partir de la introducción de personajes infantiles. Aunque sí se dan aventuras en la que sale de coprotagonista un chaval, no se asoció como escudero-aprendiz de detective. Tal vez sea porque su presencia se podía haber visto extraña dentro de una policía profesional como es Scotland Yard. Sin embargo sí que hubo en algunos números en los que el inspector recibe la ayuda de algunos jóvenes. Esporádicamente sale un crío de unos diez u once años en *La hora de los valientes*,<sup>297</sup> (aventura en la que el niño descubre como se ha producido la muerte de unos pilotos de carreras de coches) y que repetirá protagonismo con los famosos policías en *El aparecido*.<sup>298</sup> También en los episodios que se publicaban en *Pulgarcito* se pudo ver a tres jóvenes amigos que por diferentes causas se involucraron en las aventuras de Dan y que, gracias a su presencia, contribuyeron eficazmente a la resolución de las situaciones.<sup>299</sup>

<sup>296</sup> Véanse números 1, 5, 8, 12, 34, de la colección de cuadernillos Bruguera

<sup>297</sup> El inspector... n° 17. *La hora de los valientes*.

<sup>298</sup> El inspector... n° 20. *El aparecido*.

<sup>299</sup> Peñaranda, Óp. Cit, 1974

### 4.2.3. Los seres infernales del Inspector Dan

*El crimen es como una gigantesca tela de araña, que va envolviendo a su autor y termina por asfixiarle.*<sup>300</sup>

Hasta ahora, como se puede deducir, la serie parece que está destinada a un público más adulto, pese a que la primera aparición del *Inspector Dan* sea en una revista infantil. Pero si hay que sumar algo más que corroboren estas palabras, son el origen fantástico de los enemigos a los que Dan se tiene que enfrentar. Como representante de un grupo de ídolos enmarcados en inspectores, policías, agentes o militares, Dan tiene como oponente fundamental a delincuentes, asesinos o ladrones que atentan contra la vida, la seguridad o la propiedad privada. Sin embargo, en sus aventuras, sus autores envolvieron a estos malvados mezclándolos con las fuerzas del mal. Aunque en el fondo se busque una explicación lógica a los hechos finales, el trascurso de la aventura se enmarca en un mundo de ultratumba, en la personificación de los miedos oscuros más ancestrales del hombre.

Así, el universo malvado del inspector de la brigada volante recoge entre sus filas a momias, vampiros, esqueletos que cobran vida, seres deformes, a hombres lobo y a científicos malvados que desean controlar la vida más allá de la muerte y recuperan el mito de Frankenstein. En definitiva todo un submundo de criminales y hombres deformes que se aúnan en organizaciones lóbregas, carentes de justificación y perdón y que definen, en esencia, la desviación humana convirtiéndose en la prueba más patente de su existencia.

Podemos clasificar a los contrincantes de Dan en dos tipos: aquellos que se entremezclan en el mundo de lo inexistente, como son los extraños seres que pueblan las aventuras del inspector en la revista *Pulgarcito*; y a los delincuentes más comunes que se perfilan en la serie que Bruguera sacó al mercado en los cuadernillos sueltos. Eso sí, tanto unos como otros encuentran su origen en las salas de proyección, en las sesiones dobles de cine de barrio en las que actores como Boris Karloff encarnaba a *La momia* (*The mummy*, 1932) o Humphrey Bogart ponía rostro al detective San Spade en *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, 1941). Pero también habrá que rebuscar en el exotismo de países como el Reino Unido – y sobre todo Londres y sus barrios – y en Norteamérica, naciones que motivaban en la mente de los guionistas personajes como la sombra de Jack el Destripador o el submundo del hampa y los gánsteres. Por supuesto tampoco hay que olvidar la larga tradición literaria de folletines y novelas detectivescas.

Dicho esto podemos hacer una catalogación a grandes rasgos de los malvados del *Inspector Dan* en varios tipos:

1. Seres de ultratumba. En esta tipología tienen cabida todos aquellos que salen en las aventuras más conocidas de la serie. La mayoría de ellas publicadas en *Pulgarcito* entre 1947 y 1951. Se podrían incluir aquí los episodios más famosos: *Los seres infernales de Salisbury Castle*, *El museo siniestro*, *Satán vuelve a la tierra*, *Morir cuesta tres peniques* y *La muerte, estrella de cine*. Todos ellos tienen en común que las fuerzas del mal están representadas en una mitología familiar para el lector como son momias, espectros o vampiros. De esta manera nos encontramos a

<sup>300</sup> El inspector... nº 8. *El diablo en Scotland Yard*.

- a. Monstruos de pesadilla, como los aparecidos en *Los seres infernales de Salisbury Castle*. Este se sitúa como una de las tramas más originales de todas las aventuras que vive la pareja de detectives. La narración comienza con la muerte de una muchacha durante una noche tenebrosa producida, supuestamente, por un vampiro de grandes dimensiones. A partir de aquí el dúo protagonista se desplaza hasta una supuesta zona del sur de Inglaterra donde en un castillo de tétrica fachada viven misteriosos moradores. En su aventura se toparán con seres mitad hombres mitad animales de todo tipo: desde leopardos hasta caimanes pasando por arañas, gorilas o pulpos. El mentor de este diabólico zoológico es un doctor de origen austriaco llamado Dr. Cirus P. Schewnuau, quién trabaja con un ayudante llamado Fulkner.
  - b. Mitos literarios y/o cinematográficos:
    - i. Una momia que vuelve a cobrar vida después de dos mil años, tras misteriosas ordenes que le da su preceptor, Sir Basil Fergus, como se relata en *El museo siniestro*. El antagonista, la momia, se convierte en la traducción al papel de la iconografía cinematográfica de la película protagonizada por Boris Karloff. El antiguo faraón resucitado es personaje desprovisto de conciencia que además de estar manipulado por el egiptólogo, se convierte en un asesino exterminador cuando merodea por los jardines del ficticio museo.
    - ii. Un vampiro y el mito de Drácula en *La muerte, estrella de cine*. En este episodio se asocia además el mundo cinematográfico con el mal, creando un paralelismo bastante interesante entre la iconografía popular y los mitos de terror.
    - iii. Frankenstein o resucitados y muertos vivientes en *Noche Lúgubre*. De nuevo el argumento recrea una tradición literaria y cinematográfica como es el nuevo Prometeo, donde un doctor enloquecido quiere controlar a la muerte dando vida a ex convictos fallecidos.
  - c. Si el terror había encontrado expresión en las anteriores aventuras en forma de seres fantásticos y en iconos populares, en *Espectros en la niebla*, se halla en forma de terror psicológico. Una noche, Stella y Dan tienen que investigar la muerte de una joven que ha fallecido de miedo. A partir de aquí, descubrirán los secretos que encierra la mansión de Wesseley y el supuesto entierro de su morador. Dentro del mismo marco podríamos introducir al asesino y las fechorías que deja a su paso en *Morir cuesta tres peniques*.
  - d. Pero tal vez sea el peor de todos los enemigos el que personifica al rey de las fuerzas del mal: Satanás. En *Satán vuelve a la tierra*, la brigada volante tiene que enfrentarse al más maléfico de todos los antagonistas: al rey del miedo, al ángel caído, a la encarnación suprema del Mal.
2. Científicos locos. Es el origen de la mayoría de las aventuras ya que, o bien se trate de un ser resucitado o de un embalsamado, siempre hay detrás un



misterioso investigador. Los más llamativos, el creador de los seres infernales y el egiptólogo director del museo oriental.

3. Gánsteres, asesinos y delincuentes. Esta es la tónica más común que se dará en la colección de cuadernillos semanales. Sus motivaciones para engendrar el mal variarán entre el dinero, las rencillas ocultas, la locura y el intento de controlar el mundo a partir del chantaje y las malas artes. Pero los guionistas de Bruguera tampoco dejaron de lado otras motivaciones como las relaciones más íntimas y personales del tipo de odios personales o amores despechados.

Sea cuales sean los motivos aparentes u ocultos de los malvados, la principal característica de los antagonistas en el *Inspector Dan* es o su carácter fantástico o el intento de otorgarles esa apariencia inexistente. Son seres irreales que solo tienen cabida en la literatura o en el cine y, por supuesto, en el tebeo de aventuras. Esto los convierte en malvados de lo más atractivos y por supuesto comerciales. Autómatas o dirigidos, secuestren, maten o solo chantajeen, los villanos cuentan con una inteligencia cruel y un carácter despiadado; sin embargo, a partir de sus actos, engrandecen más aún si se puede, las cualidades del héroe. Eso sí, su final será para todos ellos la muerte o el encarcelamiento.

El primer final puede ser de forma fortuita (el gran Tagún – un hindú embaucador que se aprovecha de la inocencia de los que creen que tiene poderes paranormales –, cae al mismo pozo lleno de cocodrilos que él mismo había utilizado para deshacerse de sus víctimas; o Frog, el gánster que quiere acabar con la vida de Dan, cae resbalándose desde un tobogán gigante de un parque de atracciones<sup>301</sup>) o realizada por sus propios esbirros (el doctor Basil es arrojado a las llamas por su propia creación, la momia; el creador de los seres infernales muere a manos del hombre leopardo; John Golguten, el guionista de *La muerte, estrella de cine*, cae entre las llamas de un almacén repleto de rollos de acetato ardiendo). Pero la muerte de los antagonistas también puede producirse por el verdugo en el patíbulo o incluso por los mismos personajes de la serie: Dan y Stella pueden acabar con su vida (Stella ayuda a deshacerse de una banda de gánsteres de San Francisco durante una persecución en coche y Dan acaba a balazos con unos ladrones que querían acabar con dos hermanos dejándoles morir en un bunker de la guerra que iba a ser destruido en Berlín)<sup>302</sup>. Sea de una manera u otra, lo que significa el fin de los malvados es, como se dice muchas veces a lo largo de la serie, el triunfo del Bien y de las reglas de la sociedad.

Porque todos encuentran su fin, los enemigos de Dan y de Scotland Yard, son únicos e irrepetibles en cada aventura. Pueden cumplir un rol determinado pero no se repetirán en las siguientes entregas ni reaparecerán como sí ocurre en otras series. Así el inspector y sus compañeros se las verán en diferentes ocasiones con unos congéneres del mal que les ponen en aprietos y entre los que destacan sobre todo, como hemos visto, los científicos malvados.

El dotar de este rol de malignidad a científicos o estudiosos de todo tipo se entiende como el ansia que tiene el hombre de intentar dominar el mundo, de llegar a ser un dios y de querer tener lo que nunca podrán alcanzar: el poder absoluto. Unos lo intentan desde el positivismo científico y para ello utilizan a seres humanos para sus

---

<sup>301</sup> Véanse números 37 y 55 respectivamente de la colección de cuadernillos de Bruguera.

<sup>302</sup> Véanse números 31 y 49 respectivamente de la colección de cuadernillos de Bruguera

actividades, de tal manera que así pueden comprobar y testar los resultados finales. Otros desde las artes ocultas como el espiritismo y usan el hipnotismo, la seducción y la atracción de su personalidad para aprovecharse de los demás. Habrá otros que sean estudiosos de religiones antiguas o de civilizaciones perdidas pero acabaran cayendo en el mal a partir de la locura.

El doctor Cyrus P. Schewnaue, el creador de los seres infernales que viven en el castillo de Salisbury, atestigua que *“se dedica al estudio de las células vitales de la especie humana en relación con la de los animales”*. Según dice, *“su teoría es que es posible entrecruzar seres vivos de diferentes especies por medio de sustancias biológicas”*. De esta manera juega a ser Dios y en su enfrentamiento con el poder divino acabará tragándose la tierra al castillo y con él a sus monstruosas criaturas. El director del museo oriental, Sir Basil Fergus, es un reputado egiptólogo que cae en la locura. Quiere llegar a cumplir una de sus aspiraciones más personales: dar vida a los muertos. Y para conseguirlo ha descubierto en unos viejos papiros asirios una fórmula secreta que da vida e invencibilidad a los embalsados a los que se lo aplique. Con este acto no solo resucita a los cuerpos momificados sino que como él mismo expresa: *“con la fórmula podré invertir el orden del mundo. Seré tan poderoso como el mismo Satanás”*.

El también egiptólogo, Silas Ducarty, antagonista de Dan en *Morir cuesta tres peniques*, es definido por el inspector, una vez que se ha puesto fin a los crímenes que han asolado el ficticio parque de atracciones londinense, como un hombre que ha traspasado la frontera del bien:

- *Silas Ducarty era un hombre demasiado inteligente. Demasiado porque sus pensamientos atravesaron esa línea de la que está prohibido pasar. Era uno de los mejores egiptólogos de Inglaterra. Un día quiso demostrar que era más listo que cualquiera de los sabuesos de Scotland Yard y cometió el primer crimen...*
- *Es decir, ¿qué cometía sus crímenes para demostrar su superior inteligencia y reírse de nuestros esfuerzos?* Comenta Stella
- *Así es. Debió pensar que para que su vida fuese completa le faltaba esto – le contesta Dan<sup>303</sup>.*

La lista es larga, muchos son los personajes que juegan a ser invencibles o que quieren dominar a los seres humanos, a las plantas o a los animales. En el caso de *La muerte, estrella de cine*, no se trata de un científico sino de un guionista. Como si se hiciesen un homenaje a sí mismos, los autores de Dan diseñan a un escritor de cine que enloquece y que pretende reproducir los mismos asesinatos que había imaginado en sus películas de terror. Es, en cierta manera, el control del mundo aunque en este caso se trate de uno cosmos imaginario, el cinematográfico.

En el episodio *La ciudad olvidada* la acción se traslada hasta Mongolia donde otro curioso personaje ve la luz: un asesino demente

*“que ha conseguido revivir a varios gigantescos animales antediluvianos, brotados de las entrañas de la tierra, donde se hallaban congelados desde la Era Secundaria por un cataclismo. Por si fuera poco, las expertas manos de Bart realizan estremecedoras operaciones*

---

<sup>303</sup> *Morir cuesta ...* Bruguera, 1950

*de trasplante de cerebro entre los megaterios y unos desdichados soldados chinos capturados*".<sup>304</sup>

También el doctor Barton, un biólogo que, desaparecido en las selvas de Kenya, consigue gracias a un explorador y a sus semillas que multiplican el crecimiento de los insectos, que estos alcancen dimensiones descomunales al inyectarles un extracto de la planta<sup>305</sup>. Es de nuevo el mundo de la ciencia mal aplicada, del límite de la humanidad en sus investigaciones. En *Asesinos de acero*<sup>306</sup> la erudición incorrectamente encaminada surge con la aparición de unos mensajeros de la muerte, pequeños robots dirigidos por un famoso ingeniero salido del presidio que busca su venganza. En *La vuelta del muerto*, unos profesores de biología pierden la vida por culpa de un simio. Se trata de la venganza de otro biólogo con los que había trabajado y que en "*sus experimentos ponían en peligro la vida y la razón humana pudiendo controlar el cerebro a partir de ondas humanas*".<sup>307</sup>

Y es que, como buen hijo de su época, Dan tiene como enemigo al miedo que ha provocado los últimos desarrollos tecnológicos. Si los héroes tradicionales habían luchado contra las fuerzas de la naturaleza, (desde el Diluvio universal en el Génesis, hasta las luchas de los semidioses griegos contra las tormentas producidas a veces por los Dioses del Olimpo para evitar que alcanzaran su final) la influencia de la tecnología en campos como la aviación, la bomba atómica y el desarrollo nuclear o los avances en materia de medicina o biología, hace que surjan nuevos males. Su representante, el científico que enloquece y plantea una eterna dicotomía, la ciencia ayuda al ser humano, pero en función de quién y para qué uso se le destine, le puede ser perjudicial. Recuértese a *Roberto Alcázar y Pedrín* luchando contra uno de los peores malvados del tebeo: Svintus y su Rayo diabólico que era capaz de generar energía con la que se producía la dominación mental a partir de la paralización de las cortezas cerebrales del ser humano.

Al igual que este detective genuinamente nacional, Dan se enfrenta a este tipo de malvados porque, en cierta manera, sustituyen a las fuerzas de la naturaleza regidas, según la mayoría de las religiones, por los dioses. El mito del progreso crea nuevas soluciones para el hombre, pero también del desarrollo científico nacen novedosos enemigos.

Heredado de este miedo se reproduce también el mito de Frankenstein, el nuevo Prometeo que es capaz de perpetuar la vida después de la muerte. Entre sus viñetas surge el recelo al fallecimiento, a los enterramientos y sobre todo la tesis de si hay vida después del paso al otro lado. Tal vez sea la falta de creencias religiosas, la muerte de Dios que preconizó Nietzsche que llevan a dudar a la existencia del Bien y por lo tanto de Mal. Así el eterno regreso se hace patente entre los malvados a los que Dan se tiene que enfrentar. A los enterrados que han muerto en el patíbulo y que ven renacer sus maldades en una *Noche lúgubre* y vuelven a realizar los mismos actos asesinos por los que fueron juzgados y ejecutados. Tal vez estos antagonistas declarasen abiertamente

---

<sup>304</sup> Peñaranda. Óp. Cit, 1974.

<sup>305</sup> El inspector... nº 67. *La selva del horror*.

<sup>306</sup> El inspector... nº 62. *Asesinos de acero*.

<sup>307</sup> El inspector... nº 64. *La vuelta del muerto*.

las intenciones que relatara José Cadalso y Vázquez en sus *Noches lúgubres*, en la que el gaditano, a través de Tediato, su personaje, se enfrenta a la justicia divina al cometer el acto sacrílego de exhumar el cadáver de su amada. O tal vez, esta oscuridad que nace del ocaso del día, responde al momento en el que se han perdido las esperanzas de un cambio tantas veces proclamado.<sup>308</sup>

Pero ¿Por qué se produce este eterno regreso? El germen por su puesto, lo puso Mary Shelley con su novela de *El monstruo de Frankenstein*, las secuelas las creo la productora de cine Universal en la década de los treinta. Aquí, en nuestro país, vuelven a surgir como fantasmas de un pasado, diez años después de la guerra. La solución a este enigma que provocaba el miedo a lo desconocido después de la vida – al millón de cadáveres de los que hablara el escritor gerundense Gironella, a los enterrados a los que canto Dámaso Alonso en su poema *Insomnio*,<sup>309</sup> a la visión de España que plasmó Blas de Otero en *Hija de Yago*<sup>310</sup> –es el nihilismo que resurge en las insignificantes viñetas, nunca por supuesto intrascendentes, solo consideradas así durante un tiempo por los censores, de los tebeos realistas del *Inspector Dan*. De la misma manera que los poetas de la lírica desgarrada cantaban al existencialismo o a la angustia vital; el vacío que provoca el miedo se encuentra en los dibujos de este personaje. El *Inspector Dan* se convierte entonces en el héroe del terror, en el salvador que los hombres buscan cuando se enfrentan a su pasado, en este caso representados en fantasmas de asesinos.

Pero no solo se nutre la iconografía de los malvados en la serie de Dan de la novela surgida en un verano sin calor en una pequeña villa de Suiza, donde un poeta, Lord Byron, su médico particular, John Polidori, y un matrimonio, los Shelley, jugaron a ser poetas del terror. También de la tradición en la que se enmarca Prometeo, el escultor de la humanidad, que a diferencia de la novela de Mary Shelley, sí es castigado por los dioses. Shelley firmó la diferencia, su moderno Prometeo, es atacado finalmente por la criatura que ha creado y de esta misma manera mueren algunos villanos en Dan: el creador de los seres del castillo de Salisbury y el director del museo oriental y su momia. Pero poco importa quién sea el que acaba con la vida del falso creador: o los dioses, o su propia criatura o un ser humano encarnado en un policía. Lo importante es, en el fondo, que el desafío a la imagen divina se castiga. El haber retado a las leyes supremas tiene un fin y ese, solo puede ser la muerte.

El temor a que los cuerpos tomen de nuevo vida, que puedan salir de sus tumbas y cometer sus represalias, (como ocurre en *La venganza del muerto*<sup>311</sup> en el que un

<sup>308</sup> Domenech. Óp. Cit. P. 786

<sup>309</sup> *Madrid es una ciudad de más de un millón de cadáveres (...) A veces en la noche yo me revuelvo y me incorporo en este nicho en el que hace 45 años que me pudro/y paso largas horas oyendo gemir al huracán, o ladrar los perros/o fluir blandamente la luz de la luna*

<sup>310</sup> *Aquí, proa de Europa preñadamente en punta; /aquí, talón sangrante del bárbaro Occidente; /áspid en piedra viva, que el mar dispersa y junta; /pánica Iberia, silo del sol, haza crujiente. (...) ¡Santiago y cierra España! Derrostran con las uñas /y con los dientes rezan a un Dios de infierno en ristre, /enciellan a sus muertos, entierran las pezuñas /en la más ardua historia que la Historia registre. /Alángeles y arcángeles se juntan contra el hombre. /Y el hambre hace su presa, los túmulos su agosto. /Tres años y cien caños de sangre Abel, sin nombre...*

<sup>311</sup> El inspector... nº 5. *La venganza del muerto*.

delincuente ajusticiado parece que vuelve a cobrar vida) se une al miedo de las antiguas civilizaciones desconocidas como la egipcia. Su presencia la hayamos a partir de unos restos embalsamados, en el *Museo siniestro*, pero también en *La visita del espectro*<sup>312</sup> donde un asesino quiere vengarse del médico que le diagnosticó que había sido responsable de sus fechorías y para lograrlo se convierte en una momia para intentar resarcirse.

La tradición egipcia supone el regreso del más allá, el misterio que dejan las antiguas civilizaciones no exploradas del todo, el mundo de ultratumba. La egiptología, como ciencia se puso de moda veinte años antes, en 1922 cuando Howard Carter descubre al joven faraón Tutankhamon, gracias al hallazgo previo de la piedra Rosetta por las tropas napoleónicas y a su posterior desciframiento por Jean François Champollion. A finales del XIX surge el coleccionismo y la fascinación por el Antiguo Egipto entre las clases pudientes europeas. Con las excavaciones de Carter, su repercusión mediática y el éxito publicitario que se asoció a las famosas y falsas maldiciones, la nueva ciencia trajo a multitud de curiosos a Egipto. A su vez, medios populares como el cine, encontraron en la nueva ciencia un filón narrativo.

Con la nueva ciencia de la Egiptología se vuelve la vista atrás, a tiempos perdidos y a religiones no monoteístas (siempre y cuando excluyamos del grupo la de Atón). La tradición egipcia de momificar a los cuerpos una vez fallecidos abre la puerta del profano al temor ancestral al oriente inexplorado, a los secretos ocultos más allá del territorio donde habitualmente pisa. Las vendas ocultan la personalidad de aquel que las porta pero, a la vez, encarnan conocimientos sepultados miles de años atrás en las arenas de un desierto lejano. Para el hombre corriente, Egipto y su mundo revisten un carisma especial, sus religiones se identifican con la muerte y con el eterno retorno. Un regreso al que se le asocia la sabiduría de lo desconocido. A su vez los cuerpos embalsamados dejan una huella de vendajes corruptos, de polvo y seres putrefactos que, dibujados o filmados, la elevan como uno de los iconos más sugestivos para provocar aprensión.

Como icono popular de un tiempo que se precie, Dan y su mundo encuentran paralelismo tanto en la novela como en el cine. De la literatura, reproduce la sagacidad de los detectives y la moraleja final; de las obras de Conan Doyle, se empapa del ambiente londinense de terror que se convertirá en el sello personal, tanto del autor gráfico, Giner, como de la línea editorial de misterio con la que nació la colección. Pero si se trata de encontrar paralelismos icónicos de sus antagonistas, los hayamos en las producciones cinematográficas y en la representación visual de su imagería. Es, en el cine expresionista alemán y la visión comercial que hace la productora norteamericana Universal Pictures, de donde Giner retoma su galería de monstruos para dibujarlos.

Un claro ejemplo fue la representación al papel que hizo el ilustrador de la figura de la momia. Película que data de 1932, *The Mummy*, fue dirigida por Karl Freund quién ya contaba con una fama de prestigioso director de fotografía y camarógrafo. Entre sus trabajos anteriores se sitúan los que había realizado con directores de la talla de Friedrich W. Murnau o Fritz Lang durante el esplendor del cine alemán de la República de Weimar. De la vieja Europa había dado el salto a Hollywood donde fue contratado por la productora de los hermanos Laemmle para trabajar de director de

<sup>312</sup> El inspector.... nº 2. *La visita del espectro*.

fotografía de films como *Drácula* (*Dracula*, 1931) o *El asesinato de la calle Morgue* (*Murders in the Rue Morgue*, 1932).

Al igual que el personaje que encarnara Boris Karloff en el celuloide, la momia que surge en *El museo siniestro* de Giner aparece parcialmente corrompida bajo sus vendajes, recordando que el hombre, es y será, efímero. Definido por Stella como un *ser repelente y abominable*, su visión, hoy en día casi infantil, lograba lo que sus autores querían conseguir: aterrorizar. El antagonista es una criatura invencible e irreductible que no muere ni por disparos, ni por golpes. De aquí a que se convierta en el firme candidato a ser uno de los mejores opositores contra los que Dan ha de enfrentarse. De hecho, su fin es la autodestrucción arrojándose al fuego con su mentor, no muere por la mano del policía de Scotland Yard. Su conducta violenta – luego, en la explicación final se relata cómo había sido un príncipe egipcio cruel y sádico – obedece solo a las órdenes de su amo, quien le tiene dominado a partir del idioma, irreconocible, de los antiguos faraones.

El expresionismo alemán había creado a malvados como Nosferatu (la versión de Drácula de Murnau) en los que se quería mostrar el reflejo de un país desmoralizado tras la derrotada sufrida en la I Guerra Mundial. Su versión atemorizadora y más dulcificada sería la de la Universal en la que a partir de un mismo cliché intentó crear monstruos que mostraban su lado humano y a la vez, su talón de Aquiles. Un universo carente de héroes, donde éste era el propio malvado, que siempre encontraba fuera de los Estados Unidos el lugar de los hechos, convirtiendo a Europa en un Olimpo del terror. El tebeo de Dan se unía más a la versión expresionista en los motivos que a la visión de la productora norteamericana. De esta solo extraía la imaginería de sus personajes, sin embargo, del cine alemán de los años veinte, heredaba la desmoralización de sus autores tras la guerra civil española o el fracaso de las potencias del eje sufrido en el segundo conflicto bélico.

De toda la caterva monstruosa a la que se enfrentan los policías de Scotland Yard, si nos paramos a buscar sus motivaciones para el mal, no las conseguimos hallar, simplemente porque no existen. Están la de los fantoches que los dirigen, sea bien por el poder de devolver la vida o por el de crearla, pero no se muestran los impulsos del personaje dirigido que los cabecillas manipulan. En los monstruos de la Universal, sí existían motivaciones: Drácula volvía a la vida en busca de la amada perdida; la momia intentaba resucitar a su histórico amor, Frankenstein buscaba la comprensión humana.

La imaginería de la que los creadores de Dan copiaron a sus antagonistas fue encarnada por grandes figurantes que, se encasillaron en los papeles que representaban pero que dejaron unos modelos difícilmente de superar dentro del mito popular. Actores como Boris Karloff y Bela Lugosi eran capaces de horrorizar al público de los años treinta a partir de la sugestión y de los ambientes siniestros. Eran monstruos que normalmente tenían un origen literario. Sin embargo en la serie del *Inspector Dan* hay algunos de ellos que no comparten este nacimiento. Nos referimos a dos casos en particular. Las extrañas entealequias nacidas de la mano del naturalista Cyrus P. Schewnau en *Los seres infernales del Salisbury Castle* y el personaje del demonio de *Satán vuelve a la tierra*.

Del primero, nos topamos con un universo imaginario plagado de hombres con cara de gorila o cuerpo de pulpo; peligrosos por las mezclas que al infame biólogo quiere hacer, pruebas caprichosas que unen a un hombre con un caimán o una gigantesca araña. Poco importa la naturaleza pacífica o agresiva del animal con el que

los combine. El resultado final será, a excepción del hombre leopardo, de un carácter violento y asesino. El director de esta orquesta de extrañas irrealidades, es un hombre normal pero sus rasgos tienen mucho que ver con el de la aventura posterior: Satán. Las representaciones físicas coinciden con el patrón que, tradicionalmente, se ha hecho del ángel caído. Ojos rasgados, nariz afilada, cejas puntiagudas, manos con uñas largas, bigote afinado con las puntas hacia arriba y barba de chivo. La diferencia entre uno y otro malvado es que en el caso de Satanás este lleva una vestimenta – que, en cierta manera, evoca a la de otro mito, Superman – compuesta por unos calzones, capa y unas botas altas, mientras que el biólogo viste de traje. Eso sí, la especie de Belcebú que asola las calles de Londres, tiene además, cuernos y rabo.

Tanto uno como otro están rodeados de individuos, o seres infernales, que les ayudan y que responden a sus órdenes. Su fin parece ser captar cada vez más adeptos a su causa, ya sea a partir de la sumisión o de la fuerza. Sus correrías dejan un halito que recuerda, o critica, a las sociedades secretas. El cortejo que persigue al líder está compuesto por hombres y no por mujeres, y todos tienen en común su aspecto físico. En el castillo de Salisbury, será más variado precisamente por las mezclas que el doctor realiza, en las catacumbas de Orly – subterráneo inventado donde transcurre la ficción de la vuelta de demonio a la tierra – son seres con rostros de simio y manos peludas ataviados con un hábito de monje.

Hasta que aparece *Satán vuelve a la tierra*, publicada entre 1949 y 1950, Dan se había enfrentado en las hojas de *Pulgarcito* contra monstruos en las tinieblas, con los habitantes del castillo de Salisbury, con la momia del museo oriental o contra los espectros que habitaban en el castillo fortaleza de Lord Wesseley. Pero oponerse al mismo demonio es un atrevimiento que muy pocos tebeos de terror o fantásticos han hecho. En este antagonista se personifican todas las maldades del ser humano, es el mal



en mayúsculas, un ejemplo de la frontera que no se ha de cruzar. Su presencia en la ciudad de Londres deja abierta una puerta al esoterismo y hace, en cierta manera, un guiño a la masonería tan mal vista como estaba por el Gobierno de Franco. En el tebeo no se reflejan los principios característicos, supuestamente este grupo, –calma, hermandad y amistad – sino que la interpretación que se hace de los iniciados es la de un espíritu revolucionario y conspirativo. Recordemos que así los consideraba Franco quien, además, había prohibido su presencia en España bajo pena de muerte. Para las altas esferas, la francmasonería abogaba por el laicismo y por la abolición total del

estado católico. Y, en esta aventura, resurge el mismísimo diablo rodeado de un ejército de monjes.

Sin embargo, sí que hay elementos en la historia que nos remiten en cierta manera con estos grupos sociales. Por una parte está la asociación del origen de la francmasonería con las logias constructoras de las catedrales o incluso con los secretos que esconden las pirámides egipcias. En el tebeo de Dan, Satán y sus allegados se mueven por unos pasadizos y vericuetos que sólo ellos conocen. También los seres de Salisbury recorren caminos que conducen a puertas que se abren a lugares secretos y trampas ocultas. Tan sólo el discípulo es capaz de alcanzar la salida.

Por otra parte, nos encontramos el llamamiento que parece que se hace a los sectarios a partir de señales y marcas. En *Morir cuesta tres peniques*, el asesino va dejando su sello: un pequeño muñeco que cuelga del puñal con los que mata. En el caso de *Satán vuelve a la tierra*, sería la que deja el Belcebú inventado en sus víctimas. La trama comienza con unas extrañas desapariciones que Scotland Yard no consigue aclarar. Después aparece un individuo marcado con una intrigante rúbrica, que además dice haber estado muerto y, tras resucitar, haberse escapado del infierno. Las investigaciones llevan a la pareja protagonista hasta un ficticio museo, el de Babilonia, que, sorprendentemente conecta con unas galerías de tiempos de los normandos: las catacumbas de Orly. El subsuelo se convierte en el lugar donde van a parar los secuestrados de Londres, mientras que para la extraña logia será el sitito de recogimiento, cita y adoración.

De esta manera se enlaza con la imagen tradicional que cada cultura ha concebido de su mundo en torno a su propio microcosmos situando a todo lo que esté fuera de él como representante del mal. Las antiguas civilizaciones creían que el exterior de ese universo cerrado estaba plagado de demonios y formaba parte del submundo. La concepción del adversario bajo forma de ser demoniaco, verdadera encarnación del mal, ha durado hasta nuestros días.

*“El psicoanálisis de estas imágenes míticas, que animan todavía el mundo moderno, acaso nos muestre en qué medida proyectamos sobre los “enemigos” nuestros propios deseos destructores. (...) En la Edad Media los muros de las ciudades se consagraban ritualmente como una defensa contra el Demonio, la enfermedad y la muerte”.*<sup>313</sup>

Por supuesto, la imagen del ángel caído que ofrecía esta aventura, la más larga de todas las publicadas en *Pulgarcito*, no podía ser real. Como personaje que veía sus aventuras publicadas en un tebeo de corte infantil, Satán no será tal, sino una réplica del mismo, una imagen idealizada del eterno mal a partir de un doctor – de nuevo el guiño a la ciencia –, llamado Brandon, que se mueve con su aspecto demoniaco, rodeado de sus sicarios, por los subterráneos de Londres.

Otra mención más explícita a las sociedades secretas es la que se ve reflejada en la publicación paralela de los cuadernillos. En el referido *El club de los muertos*, Dan y Stella se enfrentan a la secta del “club de los pensadores”. Los miembros se disputan su destino final, la muerte, a partir de una calavera que hace de ruleta. Según Stella,

- *“el club es una añagaza para ocultar algo mucho más importante y secreto. Todas aquellas personas que no tienen heredero y manifiestan una voluntad débil, ingieren sin saberlo en la bebidas que allí se les proporciona, una droga*

---

<sup>313</sup> Eliade. Óp. Cit. P. 42



*que acaba por adormecer su personalidad. Harían cualquier cosa que les mandase. Asisten entonces a unas reuniones íntimas, donde alguien con poderes hipnóticos les fuerza a dictar testamento a favor del club. Por último se les inculca la idea de que la muerte es la única cosa deseable.*"<sup>314</sup>

¿Crítica, llamamiento a otros iniciados o simple casualidad al intentar encontrar unos marcos llamativos y convincentes para el terror y la aventura? Las intenciones de los autores solo ellos las conocían.

Si el Reino Unido se convierte en un escenario para demostrar la maldad a partir de los desvíos de los científicos con grandes aspiraciones, la realidad social se contempla en las organizaciones de delincuentes del mundo del hampa. Hijos de la Gran Depresión estadounidense y del crack del 29, el desencanto nacional se dejó traslucir a partir de un mundo paralelo en los que el hampa campaba a sus anchas. Son gánsteres de poca monta, ciudadanos que una vez tuvieron una vida feliz pero que no pudieron alcanzar el *way of life* prometido y se vieron metidos en las garras de una organización criminal. Entre ellos destaca un jefe, un líder, normalmente masculino aunque también hay espacio para la maldad femenina. En *Guantes negros*,<sup>315</sup> el cabecilla de la banda de espías malhechores, que tienen como trabajo introducir drogas en el Reino Unido desde los Estados Unidos, es Irina, una mujer muy bella, rubia y elegante, que manda raptar a Dan. Como mujer seductora pero malhechora acaba muerta en manos de su compañero, Jack Belidai.

Frente a estos desengaños sociales que generaron antihéroes individualistas y violentos de los bajos fondos y de tugurios donde sonaba el jazz, se enfrenta el héroe de la ley que implica una crítica a la sociedad corrupta que se mostraba. Sin llegar a ser la figura del detective norteamericano, icono de la cultura estadounidense, el inspector Dan y sus compañeros luchan contra ese mal, contra esa sociedad corrompida en la que solo caben hombres duros y con coraje. Como personaje, Dan, no está tan desarrollado como lo pudo estar Sam Spade, el detective de *El halcón maltes*, (*The Maltese Falcon*, 1941), por lo que, a veces, son estos enemigos antisociales, mucho más atractivos que el propio policía.

#### 4.2.4. El terror en los espacios de Dan

*Todo comenzó una noche en cierta calleja llamada Fog Street (...), una de las más sórdidas de Whitechapel.*<sup>316</sup>

Una de las características más llamativas de toda la serie es la utilización de unos espacios adecuados para la aventura. La ambientación es muy importante en la colección porque se conforma como el marco ideal para el terror y la narración

<sup>314</sup> El inspector... nº 19. *El club de los muertos*.

<sup>315</sup> El inspector... nº 48. *Guantes negros*.

<sup>316</sup> El inspector... nº 9. *La deuda de Harold Binky*.

policíaca. Los espacios que describe son siempre realistas pese a que los antagonistas puedan ser fantásticos: un mítico Londres y sus cercanías pero también una batalla en Corea o un casino en el que se reúnen el hampa estadounidense. Sean cuales sean forman parte de la historia y se encuentran bastante cuidados. A este hecho contribuyeron los diferentes dibujantes de la serie quienes supieron mantener un estilo unificado y una traducción literal de las ideas de los guionistas.

Al igual que sucede con los contrincantes del detective de Scotland Yard, hay que diferenciarlos entre los que se producen en la serie publicada en *Pulgarcito* y los que salen en los cuadernillos. Ambos alcanzan cotas de gran calidad, llegándose incluso en el segundo formato a tener más cuidado a la hora de realizar la transcripción física a la viñeta de edificios como ocurre con los dibujos de P. Alferez o de F. Hidalgo. Sin embargo, es la opresión que relata Giner en sus dibujos los espacios más atractivos y llamativos.

Los tebeos de Dan, en cuanto a ambientación, reproducen sus dos grandes influencias, cine y literatura. De esta última, y de la misma manera que ocurre con los personajes, los ambientes se verán filtrados a partir de las películas tanto de terror como del cine negro clásico. Y, como la actualidad llama, no debemos de obviar el reflejo de los acontecimientos históricos en la obra del *Inspector Dan*.

De esta manera podríamos diferenciar dos ambientaciones distintas:

1. La cinematográfica/literaria.

- a. Como hemos visto, el cine y la literatura son fuentes de inspiración para los creadores de Dan, tanto a nivel narrativo como a la hora de crear la arquitectura física de los personajes. A su vez, la relación existente entre el tebeo y el cinematógrafo desde un punto de vista del lenguaje visual, les lleva a compartir elementos en común como las viñetas, los encuadres o la planificación. Pero su correlación en este caso encuentra un camino muy marcado. Un ejemplo fue el iniciador gráfico de la serie, Eugenio Giner, quien gustó de introducir planos de películas para ambientar sus escenarios, sobre todo los que dibujó en *Pulgarcito*. Según Terenci Moix, sus historietas estuvieron siempre más cerca del cine de Tod Browning – quién llevó al mito de Bram Stoker a la gran pantalla en *Drácula* (Dracula, 1931) o daría una versión agrídulce de las deformaciones físicas humanas en *La parada de los monstruos* (Freaks, 1932) – que de las novelas de Simenon. El autor catalán expone que Giner recurrió a todas las fórmulas propias de las cintas terroríficas y en más de una ocasión sacó la composición de sus escenas de las fotografías de prensa de aquellos filmes, como ocurrió en el arranque de *Noche Lúgubre*, aventura que comienza con un plano que pertenece al Frankenstein dirigido por James Whale.<sup>317</sup>

---

<sup>317</sup> Moix. Óp. Cit. P. 214



En esta misma película se inspiraría para ilustrar el mítico laboratorio, en el que por cierto, el olvidado científico Nikola Tesla, colaboraría con la



Universal Pictures para crear la parafernalia eléctrica que utilizaba el doctor Frankenstein. Pero, como añade Martínez Peñaranda, también los argumentos se prestaban a ello.<sup>318</sup>

Así la trama de *Los seres infernales de Salisbury Castle* se sucede en un ambiente opresivo, muy propio del cinematógrafo, desde un principio. La acción comienza de noche, momento en el que, como se pone en boca de Dan, *con las sombras, los espíritus del mal salen a rondar*. Es el tópico terrorífico del castillo situado en medio del páramo, que tiene un interior repleto de mazmorras, de trampas de metal que intentan aprisionar a los protagonistas, de techos con púas y de pasadizos que se abren con botones ocultos. En su fondo, lagos subterráneos, (recurso muy utilizado y demasiado fantástico), que ocultan a las monstruosidades que acechan en la oscuridad.

- b. Otro de los artistas gráficos que usaron a nuestro juicio, estos medios populares como fuente de inspiración a la hora de ilustrar al *Inspector Dan*, fue Pedro Alférez quien supo retratar con gran acierto el ambiente cinematográfico de las películas del cine negro, traducción visual, a su vez, de las *pulp* norteamericanas. En *¡Gangsters!*<sup>319</sup> Alférez comienza la aventura con un plano general en el que se pueden apreciar a Dan luchando contra dos gánsteres; rodeando la acción, y como si de una película se tratase, aparecen los rostros de los protagonistas de la aventura con sus nombres rotulados con una caja de texto. *En poder de Krana*,<sup>320</sup> la acción se traslada a Estados Unidos, donde Dan y Stella se encuentran en una penitenciaría en la que el alcaide les solicita que sean los testigos de la ejecución en la silla eléctrica de un delincuente. Los escenarios: los coches, el banco que

<sup>318</sup> Peñaranda. Óp. Cit.

<sup>319</sup> El inspector... nº 63. *¡Gangster!*.

<sup>320</sup> El inspector... nº 57. *En poder de Krana*.

van a robar, las calles, etc. tienen un aire de película clásica al estilo de *Al rojo vivo* (*White Heat*, 1949) dirigida por Raoul Walsh e interpretada por James Cagney. En *Guantes negros*, Alférez traduce esta vez el guión literario de un joven investigador del FBI que acaba muerto en un ring tras una pelea de boxeo. Las cuerdas, los asaltos, el público entusiasmado con este espectáculo tan de moda en estos años, recuerdan a otro clásico del cine: *Cuerpo y alma* (*Body and Soul*) dirigida por Robert Rossen en 1947.<sup>321</sup> Pero será en *Persecución implacable*,<sup>322</sup> donde Alférez haga un homenaje a Orson Welles y su *Dama de Shanghái* (*The Lady from Shanghai*, 1948) al reproducir la persecución entre Dan y el malvado gánster Frog en una sala de espejos donde las imágenes se van reflejando una tras otra hasta el infinito.

- c. Otra relación con los espacios del celuloide se encuentra en los propios guños de las aventuras de este tebeo al reproducir en su interior rodajes de films. En 1950 Giner ilustra *La muerte, estrella de cine*, en el que se relata una interesante trama que da comienzo cuando Dan y Stella después de ver una película de terror en la que una joven es asesinada por un vampiro, se encuentran en una calle a una mujer que ha sido liquidada de la misma manera que en el film. La narración, que enlaza con el mito del licántropo y del vampiro, retrata de una manera acertada los estudios de cine y las películas que hicieran los estudios ingleses Hammer. Este recurso de ambientación se vuelve a reproducir en *Dardos del más allá*<sup>323</sup> esta vez ilustrado por Alférez, donde un equipo de rodaje norteamericano especializado en cine de terror, encuentra sus localizaciones ideales en la llanura pantanosa de Mudland, donde, según cuentan los viejos del lugar, espíritus malignos recorren sus brumas al anochecer.

Tampoco hay que olvidar las numerosas veces en los que los secundarios hacen referencia al mundo del cine; así se escuchan frases como *Apártense, ¿Qué se piensan que esto es una película de Frankenstein?* que le espeta un policía a los que se han concentrado alrededor del edificio ardiendo de *El museo siniestro*. O, *Pues yo creía que cosas así sólo ocurrían en las películas*, le dice un Bobby a otro en la misma aventura.

## 2. La realidad social y la actualidad.

- a. Dan es, pues, un héroe mundano al estilo de la obra de Vañó *Roberto Alcázar y Pedrín* pero sin llegar a alcanzar metas tan cosmopolitas como los viajes que hicieran la pareja de detectives. Sus aventuras se reducen casi siempre a parajes del Reino Unido aunque, pero tampoco deja de lado otros lugares como Estados Unidos, África o Indochina, traslados que realiza sobre todo en la serie de cuadernillos. En este

<sup>321</sup> El inspector... nº 48. *Guantes negros*.

<sup>322</sup> El inspector... nº 55. *Persecución imparable*.

<sup>323</sup> El inspector... nº 42. *Dardos del más allá*.

sentido existe un realismo espacial en sus peripecias de los que carecen otros personajes. Sus aventuras reflejan momentos históricos pero nunca se hace una concesión al español y menos, de una manera directa, a su sociedad. El héroe se convierte en un ídolo que, debido a las exigencias del guión, encuentra su búsqueda en distintos emplazamientos del planeta. De cada uno de ellos muestra una historia que tiene relación con los momentos históricos actuales. Así en *Niebla*, los dibujos de Alférez transportan al lector a un callejón de Londres en los que todavía se puede reconocer la acción de los bombardeos alemanes de la Segunda Guerra Mundial. Unas semanas antes se había publicado *Muerte en Berlín* donde se describe como la ciudad, que también aparece retratada en *Nitroglicerina*<sup>324</sup>, estaba siendo reconstruida mientras que las tropas norteamericanas patrullan la urbe. Otras veces la acción se traslada a otros continentes, como el asiático en *Misión en oriente* donde se relata cómo se encontraba Hong Kong y su puerto tomado por las tropas de Mao -Tse-Tung; o a Shanghái en *Muerte en Shanghái*, a Singapur en *La ruta del Opio*, o al Tíbet en *El hombre de las nieves*. También países como Japón o Australia forman parte como escenario de las aventuras en *La isla del mal* y en *La nave del espacio*, respectivamente.<sup>325</sup> A África en *La presa del Mau Mau* y en *La selva del horror*; o a Sudamérica en *El pueblo de las sombras*. Tampoco se dejan en el tintero la guerra coreana que apareció reflejada en títulos como, *Siniestra acusación*, *Tesoro en Corea*, *Cara cuadrada* o *Las gemas del odio*.<sup>326</sup>

- b. En general las ambientaciones que se dibujan: coches, ropajes, hábitos populares como ir al cine o al teatro, leer la prensa o acudir a las carreras de caballos o al boxeo – incluso la televisión sale retratada en una de sus aventuras – los edificios, ciudades, aeropuertos o armas, son reales y retratan la acción en los mismos años en los que se publica la serie. Pero hay que diferenciar de nuevo entre las aventuras que se divulgaron en la revista *Pulgarcito* y las que salieron al mercado en forma de cuadernillos. En las primeras, la ambientación juega más con elementos terroríficos mientras que los segundos tienden hacia el tipismo de una serie policiaca al uso. Pero, tanto en unas como en otras, los escenarios juegan un papel interesante ya que, como todo relato policiaco que se preste, implica un viaje a los márgenes de la sociedad. De esta manera, la serie muestra el mundo de la delincuencia, los tugurios con humo y jazz, los callejones oscuros en los que los individuos desalmados acaban acuchillando, disparando o estrangulando a sus víctimas; las prisiones y manicomios o los grandes castillos y caserones que ocultan trampas en su interior. Son parajes que sirven de telón de fondo a unas historias en las que la ley se

<sup>324</sup> Véanse los cuadernillos 51,49 y 65, respectivamente de la colección de Bruguera

<sup>325</sup> Véanse los cuadernillos 43,59, 66, 68 y 71, 69 respectivamente de la colección de Bruguera

<sup>326</sup> Véanse los cuadernillos 41, 45,67, 31, 33 ,38, 40 respectivamente de la colección de Bruguera

infringe continuamente. Este submundo de delincuencia aparece mostrado en varios tipos de escenarios:

- i. Londres y sus suburbios, de los que se muestra una imagen idealizada que parecen sacadas más de finales del siglo XIX que del primer cuarto del siglo XX. De la capital británica se retrata el barrio de Whitechapel, una de las zonas más marginales de Londres que además sirvió de escenario para novelas como *Oliver Twist* de Dickens y que será recordada por ser el escenario para las fechorías en masa del primer asesino mediático: Jack el destripador. También las calles del Soho, antiguo barrio creado por los hugonotes franceses en el siglo XVII y que es famoso por sus clubs y restaurantes. Es aquí donde sitúan los autores de Dan el comienzo de las aventuras de *La muerte, estrella de cine*. Las callejuelas de Chapel Street, sirven también de localización para que Stella se pasee por la noche antes de ser raptada en *Dedos en la niebla*.
- ii. Las grandes mansiones y castillos en los que se mueven asesinos y estafadores. Estas grandes residencias suelen estar situadas o bien en los páramos del sur de Inglaterra o en las praderas de Escocia. Así los creadores de la serie deleitan a sus seguidores con nombres tan atractivos para el miedo como la fortaleza de Westermore, el castillo de Salisbury, el de Falwers, sito este último en el país de Gales, o el de Wessely en el que el dúo de protagonistas verán las sombras del entierro del dueño de la fortaleza en *Espectros en la niebla*.
- iii. Pero si hay algo que cause verdadero pánico será las prisiones y los cementerios. Cárceles como la de Marflay, la de Davenport o la de Sandhorst. Los cementerios, a donde iban a parar los condenados a pena capital, como el que estaba en la cárcel de Sandhorst o como el de Kabul, del que los asesinos resucitan en *Noche lúgubre*. También en aquellas penitenciarias en los que se recluyen a los presos que han perdido la razón, pero que consiguen huir de sus instalaciones, como el de San James situado en el sur Escocia, o el de Martensen, del que escapa una de las asesinas más peligrosas de Inglaterra en el cuadernillo de *El rapto de Stella*.
- iv. Saltando el charco retratarán los ambientes sórdidos de los cuchitriles americanos donde los gánsteres hacen sus apuestas mientras suena la voz de una cantante que radian los micrófonos.

Por supuesto, cualquier lugar será bueno para arrojar cadáveres y deshacerse de los cuerpos, desde el aire a partir de un avión, hasta las aguas del Támesis. De la misma manera cualquier espacio es proclive a cometer un asesinato: las cuerdas de una hípica, un ring de boxeo, el campo de fútbol o un teatro, este último será, al igual que como ocurría en el cine, el lugar perfecto para que se produzcan los asesinatos mientras se acude a la representación de *Drácula*. Eso sí, todo fuera de nuestros confines nacionales. Pero hay que echar una ojeada atrás y encontrar el porqué de estas

ambientaciones. Si volvemos la vista a la década de los cuarenta en nuestro país, se acaban de cerrar las fronteras, la autarquía es dominante en muchos aspectos de la vida y todo aquello que huele a extranjero se convierte en exótico. Londres era una ciudad llamativa, en la que por sus calles se habían paseado Jack el destripador, pero también el que llamarían el vampiro de Londres John George Haigh, un perturbado que antes de disolver a sus víctimas en ácido sulfúrico se bebía su sangre. Sería ajusticiado el 6 de agosto de 1949.

El propio Francisco González Ledesma admitió que Europa contaba para el público español con lugares de gran fascinación.

*“No se olvide que en los años 40 el ciudadano español no salía de España, y que incluso para trasladarse de su comarca necesitaba un salvoconducto especial. Aquellos paisajes que ansiaba conocer le hechizaban”.*<sup>327</sup>

De la misma manera admitía que Londres, para

*“el lector medio español, era entonces una ciudad heroica, puesto que había resistido terribles asedios, y era también una ciudad desconocida (que), conservaba aún intactas las mejores tradiciones de sus pubs y de sus destripadores, de sus muelles y de sus cadáveres flotantes, de sus detectives con pipa y sus cortesanas de plantilla desangradas en un callejón. Era una ciudad que hacía soñar. Scotland Yard la había convertido en la capital mundial del misterio”.*

Y era precisamente en esta comisaría donde Dan trabajaba, y en sus aventuras se topaba con

*“esquinas barridas por la niebla (que) le esperaban en cada aventura, y si de vez en cuando hacía una escapada fuera de su distrito se encontraba con las almenas de un castillo de Escocia. El monstruo del lago Ness aun existía, el whisky era una rara bebida para algunos elegidos y los asesinos de todo el mundo surgían de las tinieblas para cruzarse en el camino de Dan”.*<sup>328</sup>

Por lo tanto encontrar en la antigua Londinium un escenario en el que desarrollar las aventuras, repletas de mitos terroríficos y un héroe que acabase con ellos, no fue difícil para sus creadores. La ciudad había pasado por muchos caminos, desde su destrucción como emplazamiento romano en el siglo I a manos de la reina britana Boudica hasta llegar a haber sido el objetivo de los bombardeos de aviación de la Luftwaffe alemana durante la batalla de Inglaterra en 1940, pasando por el gran incendio que la destruyó casi por completo en 1666. Grande era en estos años la fascinación que los españoles de a pie tenían de esta ciudad reconstruida tras la segunda Guerra Mundial y de sus calles, que además contaba

*“con su policía uniformada, su elegancia, su educación y su firmeza. Era el perfecto escenario para ensamblar historias: la urbe con los mejores policías del mundo al tiempo que la sede de los rincones oscuros y ocultos.”*<sup>329</sup>

---

<sup>327</sup> González Ledesma, Francisco. *Un pedazo de historia*. Introducción a la serie de cuadernillos de *El Inspector Dan*. Tomo I. Ediciones B, Barcelona, 1996

<sup>328</sup> González Ledesma. Óp. Cit. 1974

<sup>329</sup> Barrero. Óp. Cit. 2009

A sus llamativas calles y a las grandes mansiones a las que hay que llamar a la puerta en una noche oscura, los autores añadieron los espacios ficticios como el siniestro museo Oriental, que trasladan al lector a las salas egipcias del British Museum, o el de Babilonia, lugar de paso a las horripilantes catacumbas de Orly. Son sitios imaginarios pero que encierran para el lector la génesis del miedo. Representan temibles laberintos, lúgubres vericuetos donde tiene Satán su siniestra guarida y evocan a la novela que daría pie a la denominada narrativa gótica, *El castillo de Otranto* de Horace Walpole.



El miedo surge como un mecanismo de defensa, el caballo huye despavorido ante algo que le asusta porque su instinto le hace tomar esa decisión, el hombre puede seguir el mismo camino pero también puede quedarse petrificado o reaccionar de manera violenta frente a situaciones amenazantes. En *Espectros en la niebla*, – por cierto, aventura en la que existe una mayor

evolución técnica que en los anteriores episodios – se plantea una incógnita: ¿puede alguien morir de miedo? El rostro de la muchacha fallecida así lo atestigua. Sea cual sea la reacción humana lo que ayuda a mantener la esencia del terror son los ambientes en los que se producen. Y estos aparecen muy bien retratados en la serie del *Inspector Dan*. Son escenarios consistentes impuestos en una lógica terrorífica adecuada para la aventura del terror.

La nota fantástica con la que cuentan las aventuras, volvemos a insistir en las que se publicaron en *Pulgarcito*, envuelven a los personajes en un atmosfera apropiada para que de ella nazcan criaturas siniestras o asesinos. Por norma general los ambientes son realistas, excepto cuando las licencias dejan paso a grandes lagunas de agua en el interior de un castillo o a gigantes pozos de fuego donde se arrojan los cadáveres de los ajusticiados. Y es el realismo, la convencionalidad según Paramio<sup>330</sup>, el que hace que se convierta en creíble la aventura: ¿dónde mejor que en un museo dedicado a antiguas civilizaciones puede surgir una momia de su ataúd?

#### 4.2.5. El creador de ambientes: Eugenio Giner.

Varios fueron los elementos que llevaron a esta serie a tener un éxito considerable en la época de publicación y una buena consideración para los estudiosos. En el primer caso, el triunfo respondió a que la serie contaba con los suficientes elementos de la cultura popular, como el cine, que le hacían conectar con el público. En el segundo se

<sup>330</sup> Paramio, Ludolfio. 1974, *Introducción a la lectura del museo siniestro de el inspector Dan*.

Disponible en:

[http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/introduccion\\_a\\_la\\_lectura\\_del\\_museo\\_siniestro\\_-\\_de\\_el\\_inspector\\_dan-.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/introduccion_a_la_lectura_del_museo_siniestro_-_de_el_inspector_dan-.html). (consultado el 22/05/2010)



resume en una figura: su ilustrador principal, Eugenio Giner quien supo construir los espacios necesarios para que el terror fuera, en parte creíble; con sus dibujos Giner consiguió el triunfo del ambiente sobre la historia. Con su narrativa espacial este autor fue capaz de trasladar al lector a ciudades desconocidas y convertirlas en

*“cuasi familiares. Lo más logrado en las primeras historietas de Dan no son los personajes (...) es precisamente la puesta en escena, la construcción de ambientes sombríos como callejones neblinosos o puertos lóbregos, o el gran cuidado en la descripción de los ámbitos naturales”.*<sup>331</sup>

Hecho este que se extenderá a los siguientes ilustradores de la colección: en los cuadernillos publicados por Bruguera, lo mejor eran los dibujos, no las historias que, en su mayoría, estaban carentes de contenido.

Giner consiguió crear una marca en la colección global del *Inspector Dan* que tuvieron que seguir todos sus compañeros de profesión. La traslación de los iconos terroríficos del cine: sus espacios cinematográficos, los monstruos, los personajes que se veían en la gran pantalla, llevaron a este maestro a convertirse en un poeta de las ilustraciones del miedo. Sus dibujos se desenvolvían en pequeñas viñetas, con a veces, grandes dosis de diálogos incluidos en cartuchos y globos, que recuerdan a los soliloquios que hacen los detectives de las novelas. Y fue precisamente esa retracción obligatoria de las viñetas la que más encanto dejaba a la hora de relatar el terror. Siguiendo fielmente a los guionistas, Giner creaba personajes que se movían entre masas de sombras contrastadas con fuertes claroscuros. De sus primeras aventuras, recordemos que fue un neófito del tebeo, pasó enseguida a desarrollar un estilo propio basado en el claroscuro y sobre todo una traducción, repleta de detalles, de los espacios terroríficos.



Uno de los elementos más peculiares de su trabajo fue la traslación del miedo a partir de las miradas. En los ojos de un hombre se

puede apreciar la violencia, la tensión o el dolor entre muchos otros sentimientos.

La mirada se convierte en un vehículo expresivo y en un recurso para definir la personalidad del protagonista, pero también para mostrar el desasosiego de las víctimas. Giner fue muy dado a usar esta técnica iconográfica para definir la maldad de los antagonistas que dibujaba. Ojos detrás una capucha, que brillan tras un cristal en mitad de la noche, miradas que esconden años de sufrimiento en la oscuridad y que desvelan toda la parte inhumana de su dueño. Los ojos inyectados en sangre descubren la presencia del asesino en toda la serie.

<sup>331</sup> Barrero. Óp. Cit. 2009

Los rostros que dibujó, sobre todo los de las mujeres gritando cuando se encontraban con el asesino, reflejan la noche rota por un chillido, la presión del aire cargado de



maldad. Con pocos detalles Giner podía hacer palpable el terror, simplemente con los ruidos ahogados de la víctima, con su mirada que se desviaba hacia aquel elemento sobrenatural que le acechaba. Giner era capaz de congelar ese instante y dejarlo perpetuo. Las miradas de los asesinos antes de cometer su trágico final estaban cargadas de una violencia inusual para un supuesto lector tan joven.

Como en todo relato de terror que se precie, existe una nota de sadismo que, por norma general en estos años, tenía como destino el sexo débil. Ellas eran las que caían muertas en un callejón oscuro, las que se encontraban solas en su habitación cuando a través de los cristales aparecía el encapuchado con su mirada terrible y a la vez lasciva. Como ya hemos comentado, Stella fue sometida a varios castigos – sin llegar a que se la produjera daño por supuesto –, que iban desde arrojarla a un fondo llameante y quemarla viva hasta intentarla convertirla en mujer-hiena. Es la visión de estas escenas se encuentra el placer estético que todo relato del horror conlleva.



La violencia es en parte atractiva, siempre y cuando el lector sepa que a él no le va a suceder nada y que las coacciones y los peligros que sufren los protagonistas no son reales. Si en otros cuadernos de aventuras, véase la saga de *El Guerrero del Antifaz*, el público se podía estimular con el sadismo de las cámaras de tortura, de los cuerpos musculosos de los personajes masculinos colgados de cadenas mientras esperan el hierro candente, en el terror, es el supuesto dolor infringido hacia la mujer lo que más llamativo les podía parecer. Si Giner había plasmado el horror en dibujos de horripilantes monstruos, al sexo opuesto lo ve como una belleza efímera, casi angelical. Sus dibujos trasladan el mito de la bestia que se enamora de la bella y la quiere para él, hecho que la sociedad no le va a permitir, por lo que la única salida que le queda es intentar matarla: o para él, o para nadie. Sus mujeres, jóvenes destinadas a morir en callejones oscuros y en noches sombrías, tienen una hermosura perecedera, anticipo a su triste final.

Perecedera fue también la propia serie, que no consiguió superar los filtros que las *Normas de sobre la Prensa Infantil y Juvenil* de 1952 impusieron. La censura había establecido que los lectores entre diez y catorce años, supuestamente el público potencial de la saga del inspector, no podían ver ni asistir a descripciones en la que se exaltase el odio, la venganza y en las que se mostrara al criminal como un ser atrayente. De la misma manera debía de huir de todo tipo de ilustraciones terroríficas. Así al igual que Giner dejaría la serie para viajar precisamente al Londres que tan bien había retratado, comenzaron a desaparecer los elementos terroríficos en las aventuras de los policías de la brigada volantes. Los asesinos, los malvados ya no provocaban el miedo con su presencia y cuando había un intento de hacerlo se desenmascaraban mostrando sus disfraces.

Aunque siempre con una cierta tendencia al horror, el tinte sobrenatural dejó paso a unas aventuras mucho más sencillas en las que la presencia, si la había habido fantástica, era argumentada por la lógica detectivesca al uso. En el mundo del hampa se encontraron nuevos filones narrativos para que Dan y una Stella mucho más madura en sus actos policíacos, pudiesen moverse. A Giner le sustituyeron varios autores, cada uno con su individualidad y su propio sello pero que intentaron mantener las directrices del primigenio ilustrador. De la misma manera Silver Kane, es decir Francisco González Ledesma, quien había sustituido a su tío, dejaría paso a nuevos colaboradores entre los que estaban Víctor Mora, el guionista de series como *El Capitán trueno*.

La serie se llenó de atajos morales que intentaban justificar las muertes o el fin del patíbulo para los enemigos. En numerosos cuadernos se pueden leer frases como: “*El asesinato de esas dos muchachas colmó la medida: ambos han pagado con la vida los crímenes que cometieron*”. “*Un hombre así merece morir*”. “*Casi nunca disparo contra los hombres que persigo, pero esta vez he de impedir otro crimen. ¡Le volare la cabeza!*” Se puede leer en boca de Dan cuando persigue a un extraño ser medio lobo medio hombre, escapado de un manicomio de un paraje inhóspito del sur de Escocia. En el número 47, un inspector Dan ilustrado por Jorge Macabich exclamará:

- “*No habrá una nueva oportunidad para él, como no la hay para aquellos que delinquen conscientemente. Para ellos solo resta un camino: el que conduce al patíbulo*”.

También de boca de otros personajes se deja ver este tipo de moralejas. En ¡*Gangsters!* de los labios de un proscrito que tiene un hijo y se ha arrepentido del tipo de vida que lleva, se puede leer: “*desviarse del buen camino nunca conduce a ninguna parte*”.<sup>332</sup>

Con los nuevos dibujantes los espacios de las viñetas se abrieron más, pese a que el diálogo seguía ocupando gran parte del cuadro. Los volúmenes de las figuras encerrados entre sombras, los primeros planos de los ojos pidiendo venganza y muerte y de las caras expresivas de terror, que dibujara Giner, se acabaron en el número 17, *La hora de los valientes*, de la colección de cuadernillos de Bruguera. A partir de este número, Giner se dedicaría a las portadas y dejaría el dibujo del interior a otros ilustradores como Francisco Darnis quien seguiría su estela en cuanto a originales puntos de vista, perspectivas, composiciones y en el uso de los claroscuros. Jorge Macabich dibujaría a la pareja de detectives con un trazo más limpio pero también con menor profundidad. Los dibujos de Oliver serían de los que más se asemejaban a Giner

<sup>332</sup> Véanse cuadernillos 10, 58, 28, 47 y 63 respectivamente de la colección de Bruguera.

pero sin alcanzar su expresividad y su juego de tonalidades y volúmenes; mientras que los de Pedro Alférez, quien se ocuparía de gran número de episodios, propondrían mayor linealidad y le daría mucha importancia al detallismo de los espacios. Sus líneas a la hora de describir los ambientes serían muy rectilíneas con aires renacentistas. Le daría una visión mucho más formal al conjunto de los cuadernillos, enfoque que en cierta manera seguiría también Francisco Hidalgo durante los tres números que ilustrara.

Técnicamente la serie fue cambiando y cada uno de sus dibujantes aportó su granito de arena a la hora de retratarlo. Pero lo más interesante de la colección, el héroe de la ley reflejado en un mundo nihilista de ambientes opresivos, continuó dejando a un personaje inolvidable para el recuerdo: *El Inspector Dan*.

### 4.3. EL HÉROE Y LA DIVERSIÓN: EL CAPITÁN TRUENO

*El ciego sol, la sed y la fatiga. Por  
la terrible estepa castellana, al  
destierro, con doce de los suyos,-  
polvo, sudor y hierro – el Cid  
cabalga*<sup>333</sup>

14 de mayo de 1956. La editorial Bruguera decide lanzar un nuevo héroe que se suma a la cantidad de ídolos, de nobles viajeros que cabalgan en todos los géneros que pueblan los cuadernillos. Se trata del *El Capitán Trueno*, el Capi como se le conocerá y actualmente es reconocido por muchos de sus aficionados. Hablar de este legendario caballero español, ambientado en las cruzadas, no es tarea fácil. Primero por la cantidad de escritos, teóricos y aficionados, que han querido hacer su homenaje a este personaje. Segundo, porque intentar dar un punto de vista novedoso entre tanto material, parece tarea ardua.

Por estos motivos vamos a intentar centrar primero al héroe en el contexto que nos interesa. Para nosotros el Capitán, surge como un héroe tardío dentro de nuestro análisis. Se trata realmente de la culminación de otros protagonistas. Tanto sus autores gráficos como los literarios viven en un mercado que ha evolucionado desde las primeras colecciones posteriores a la guerra. Su nuevo héroe es diferente y hará cambiar el panorama, lo nuevos modelos, que como ya vimos, se sesgaron hacia un icono mucho más amigable y más humano. Nosotros lo hemos escogido para nuestra investigación porque culmina el ciclo histórico de estudio – periodo que, recordemos, va entre el final de la Guerra Civil hasta comienzos de los años sesenta – lo que supone un punto y final dentro de la evolución de la sociedad española hacia el aperturismo que trajo la nueva política franquista.

#### 4.3.1. El Capitán y sus creadores.

Cuando el Capitán ve la luz en el panorama editorial lo hace de la mano de la *Colección Dan*. Su formato es el de tebeo apaisado de aventuras, pero pronto invertiría los pasos que hiciera el *Inspector Dan* en *Pulgarcito* y sus números se publican en las páginas centrales de este semanario de humor tan solo tres meses después de su salto en

---

<sup>333</sup> Manuel Machado. *Antología poética*. Castilla. P. 56. Edaf. Madrid, 2003

los cuadernillos. Su trayectoria editorial es complicada<sup>334</sup> ya que si bien nace como cuaderno de aventuras su temprano éxito lo lleva a aparecer en varios soportes editoriales diferentes, todos de la mano de la editorial catalana: el formato apaisado, las páginas de *Pulgarcito*, la revista realizada en páginas verticales y creada exclusivamente para él, el *Capitán Trueno Extra*; y las seis novelas que aparecieron dentro de la colección *Héroes*. Aparte hay que sumarle la tendencia editorial de los almanaques navideños y de los extras.

Así, a groso modo, el *Capitán Trueno* se mantuvo en el mercado entre 1956 y 1968. Después de despedirse los propios protagonistas, debido *a causas de fuerza mayor*, en el número 618, y siendo, como ellos mismos expresan, *no una despedida sino una hasta pronto*,<sup>335</sup> Bruguera, se dedica a recuperar varias aventuras publicadas anteriormente y a mezclarlas y cortarlas, desvirtuando con esta acción tanto guiones como dibujos, en la que sería la revista *Trueno Color* entre 1968 y 1975. Con la aparición de la serie se pone de manifiesto el carácter mucho más comercial y la producción industrial de tebeos que aprovecharía al máximo el éxito de una serie y la llevaría por todos los medios posibles que pudiera, a múltiples reediciones en diferentes formatos hasta agotar sus posibilidades comerciales.

La saga nace con una tirada de 30.000 unidades quincenales, pero su éxito fue tal, que en poco tiempo, a partir del número 22, tendría una periodicidad semanal, llegándose a alcanzar los 350.000 ejemplares en los cuadernillos y los 100.000 en *Pulgarcito*.<sup>336</sup> Con tanto ajeteo editorial la serie se convirtió en una amalgama de colaboradores, sobre todo en la parte gráfica. Los principales autores fueron Víctor Mora en el guión literario y Ambrosio Zaragoza, más conocido como Ambrós, en el dibujo. Sin embargo las duras condiciones de trabajo, como declaró Ambrós en varias entrevistas – tiradas semanales más la aparición de la aventuras en *Pulgarcito* – llevaron a que el dibujante de origen valenciano, necesitara de alguien que le ayudase para entintar a sus personajes. Este sería Ángel Julio Gómez de Segura, Beaumont, quien trabajaría posteriormente también como portadista de la saga. La sobreexplotación haría que Ambrós abandonara la serie dejando sitio a Francisco Fuentes Manuel – conocido como Fuentes Man – y a Ángel Pardo. También colaborarían, en mayor o menor medida, ilustradores como Tomás Marco Nadal, Juan Martínez Osete, Julio Briñol, José Grau, Antonio Bernal, Jesús Blasco y Luis Bermejo entre otros.

De los 1305 tebeos que se publicaron, si contabilizamos los mencionados formatos hasta 1968, los dibujantes tuvieron que reutilizar las caras recortadas que Ambrós había dejado en sus primeros trabajos de la saga. Tan sólo autores como Pardo y Fuentes Man, quien trabajaría en la revista, consiguieron poner sus propios rostros a los personajes. Más fácil fue la parte narrativa: todos los guiones salieron de la

---

<sup>334</sup> Si se quiere profundizar en este aspecto recomendamos el estudio pormenorizado que realizara José Antonio Ortega Anguiano en su obra, *El Capitán Trueno, un héroe para una generación*. Granada Ediciones Veleta, Granada, 2001.

<sup>335</sup> El Capitán Trueno. Ediciones B, Barcelona, 1996, nº 618. *Goliath al ataque*.

<sup>336</sup> Hay que tener en cuenta que a estos datos hay que sumarle que en los años cincuenta era habitual el intercambio de tebeos en las tiendas e incluso el alquiler, por lo que se ha llegado a estimar que algún número de la serie pudo llegar a ser leído por más de un millón de personas.

inagotable imaginación de Víctor Mora,<sup>337</sup> quién solo sería sustituido por la colaboración de Ricardo Acedo en los números 26 al 45, durante el tiempo que Mora estuvo en la cárcel y posteriormente autoexiliado en Francia por haber pertenecido al partido clandestino P.S.U.C. y por actividades catalanistas.

Para los autores que colaboraron en esta larga serie de *El Capitán Trueno*, que podríamos definir como coral, sin atribuirle sólo el mérito a Mora y a Ambrós, trabajar en la obra suponía un lanzamiento dentro del panorama editorial del tebeo. Para la empresa catalana supuso un seguro de ingresos ya que por aquellos años Bruguera buscaba a un héroe que le diera los mismo buenos resultados que le había otorgado la serie del historietista J. G. Iranzo de *El cachorro*, y que además, rivalizase con Valenciana y su exitoso *Guerrero del Antifaz*; con Trueno lo encontró y con sus aventuras, un filón de ingresos que intentó agotar a partir de las reediciones.

Pese a la existencia de varios autores en la serie, la época más interesante de la saga la constituye precisamente el tándem Mora-Ambrós, es decir los 175 primeros números. Mucho se ha dicho sobre Víctor Mora, unas de las plumas más imaginativas del tebeo español. Como ya vimos, Mora escribiría algunas aventuras de *El Inspector Dan* y también de *Doctor Niebla*, de *Al Dany*, de *Ángel Audaz* o de *Vendaval* entre otras antes de dar vida a Trueno. Autor de novelas, aparte de guiones de tebeos, tras la aparición del caballero español obtendría otro sonado éxito con *El Jabato*, también de Bruguera y con Francisco Darnís como ilustrador. Actualmente inactivo, su obra abundante y prolífica, se alargaría en el tiempo creando lo que más le gusta hacer: inventando ilusiones.

Dicen de él que pese a lo joven que era cuando comenzó el oficio y a las duras condiciones laborales y personales en las que vivía, siempre estaba de buen humor y pensaba, que, con su pluma podía cambiar el mundo. Esta jovialidad le llevaría a crear un estilo imaginativo, fantasioso, ameno y fácil de leer. Como si de un Julio Verne se tratase, sus guiones estaban dotados de altas dosis de fantasía y por eso sus héroes luchaban contra grandes monstruos prehistóricos o viajaban en globo a la vez que recorrían el mundo.

Constreñido a la censura, a los plazos de entrega y al famoso *continuará* – medida que presiona al comprador para adquirir el siguiente cuadernillo – su narrativa mostró desde un principio una fuerte influencia por la obra de Hal Foster y su *Príncipe Valiente* así como de Milton Caniff y su *Terry y los piratas*. Creador de arquetipos supo además delinear personalidades en los compañeros del héroe dotándoles de una capacidad de movimiento independiente dentro de la serie. De su imaginación saldrían no sólo los protagonistas sino también una secuela de secundarios, tanto amigos como enemigos de Trueno, que formarían parte de unas aventuras con un alto ritmo narrativo en las que se mezclaría personajes históricos con otros inventados. Con el tiempo el cansancio y la presión de Bruguera le llevarían a la repetición de supuestos argumentales.

Federico Ambrosio Zaragoza, ilustraría a Trueno desde el cuadernillo número 1 hasta el 37 excepto el 36 que lo realizaría con Beaumont. Este dúo de ilustradores haría los números 36, del 38 al 45, del 47 al 168 y del 173 al 175, ejemplar con el que abandonaría la serie. De un estilo muy cuidado, Ambrós, que fue maestro de escuela antes de dedicarse a la ilustración, tendría como característica fundamental y definitoria,

---

<sup>337</sup> Quién empezó a firmar a partir del número 284 de la saga, con el curioso pseudónimo para un convencido republicano, de Víctor Alcázar.

*“el dinamismo y la ingravidez que impone a sus figuras, la coreografía que emanan sus composiciones, y una dinámica postural que jamás aparece desvitalizada. El motivo fundamental de sus viñetas son pues sus personajes permaneciendo los fondos difuminados, variando poco los encuadres, y utilizando de manera muy moderada la documentación”*<sup>338</sup>.

Su trazo es suave, equilibrado y preciso, sabiendo combinarlo con el movimiento constante que requiere la aventura.

En sus comienzos como dibujante, Ambrós probaría suerte en varias editoriales catalanas hasta que se le da el encargo de ilustrar a un personaje salido de la mano de Federico Amorós, para Grafidea, *El caballero fantasma* en 1947. Poco después de tener que matar a este héroe ambientado en el oeste por una demanda judicial sobre el personaje, un Ambrós de 43 años ficharía por Bruguera, compañía donde comenzaría a dibujar el suplemento de aventuras para *Pulgarcito*, con la serie *La nave del tiempo*. Sus idas y venidas para Bruguera, volvería a ilustrar algunos números de la revista *Capitán Trueno extra* y de *Trueno gigante*, le llevarían de nuevo junto a Mora para realizar *El corsario de hierro* en 1971.

Tampoco hay que dejar de lado la cantidad de material que firmara Ángel Pardo. Pese al lastre que supuso para muchos dibujantes el sello de Ambrós y su obligatoriedad de continuar, Pardo conseguiría con su trabajo imponer su propio estilo. Fueron 280 ejemplares los que ilustró frente a los 166 que hiciera Ambrós. Sin embargo, su estilo, a nuestro juicio, fue superior al de otros que aparecieron en la serie, a excepción de Fuentes Man<sup>339</sup>, pero inferior al de Ambrós. Su principal particularidad fue el carácter mucho más caricaturesco que el del iniciador de la serie pero menos ágil y expresivo. Los trazos perdieron el dinamismo del que hacía gala Ambrós y los rostros de los personajes se tornaron más estáticos y rudos.

Eso sí, cada uno de los autores que colaboraría dejaría su huella sobre el buque insignia del cómic español. Al mismo tiempo que escribimos sobre *El Capitán Trueno*, se están rodando sus peripecias para la gran pantalla en un tercer intento a partir de una productora de origen catalán en coproducción con el gran gigante estadounidense, Walt Disney. El film, que se está rodando en tres dimensiones bajo el título de *El Capitán Trueno y el Santo Grial*, está siendo dirigido por Antonio Hernández y contará con los actores Sergio Peris-Mencheta en el papel de Trueno y Natasha Yarovenko, en el de su amada Sigrid; mientras que el lanzador de peso Manolo Martínez será Goliath y Adrián Lamana se convertirá en Crispín.

De hecho, exceptuando a *Mortadelo y Filemón*, la serie de Francisco Ibáñez e *Historias de la puta mili* de Ramón Tosas Fuentes, conocido artísticamente como Ivà, que sí que han visto su versión cinematográfica en carne y hueso, no ha habido ningún

---

<sup>338</sup> Martínez-Pinna, Eduardo. *Victor Mora, el Capitán Trueno y el aguante de un guionista*. Disponible en: <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Guionistas/Mora/Victor2.htm> (Consultado el 22/09/2009)

<sup>339</sup> Fuentes Man dibujaría para los cuadernillos tan solo desde el 588 hasta el 590. El resto de su labor se enmarca en la revista extra de Trueno a partir de 1960, por lo que se escapa de nuestro análisis de estudio. Solo mencionar que su dibujo fue muy rico en detalles y en ambientaciones a los que les concedía un gran virtuosismo.

otro tebeo español que se haya adaptado al cine<sup>340</sup>. Esto nos hace ver la importancia y el calado que tuvo este personaje de origen catalán entre el público español y más allá de nuestras fronteras. Trueno se ha versionado, adaptado y publicado a partir de los años sesenta en portugués, italiano, francés, neerlandés, griego y alemán. De hecho es junto a *Mortadelo y Filemón*, el héroe más conocido y más vendido de todos los productos españoles, cuestión que se reforzará probablemente con el estreno de la película.

Pero también hay que recordar que alrededor de Trueno se estableció todo un *merchandising* que nos pueden ayudar a pensar cómo fue el éxito que alcanzó. Se crearon figuras de los personajes hechas de plástico de la marca *Estereoplast*, las contraportadas de los cuadernillos servían para presentar unas peripecias protagonizadas por el trío y costeadas por una famosa marca de chocolate: las *Aventuras del Capitán con el paje Elgorriaga*; también servían para financiar chistes patrocinados por otra compañía de chocolates solubles; o para anunciar la venta de escudos adhesivos y recortables con la figuras de los protagonistas. Todo esto nos hace ver la importancia que tuvo el Capitán y sus compañeros dentro del elenco de héroes del tebeo.

Sea cual fueran los motivos del éxito de Trueno, solo queda una concesión que hacerle. Junto a *Cuto*, *Roberto Alcázar*, *El Guerrero del Antifaz*, *El Cachorro* y posteriormente *El Jabato*, el *Capitán Trueno* supo imponerse sobre las miles de competidoras que existían en los kioscos. Tal vez su éxito se debió a su facilidad de contar la aventura sin límites en estado puro.

#### 4.3.2. La figura heroica en Trueno

*Soy el Capitán Trueno, caballero de Castilla, cruzado de Dios y defensor de la justicia.*<sup>341</sup>

*EL Capitán Trueno* arranca con un primer ejemplar titulado *¡A sangre y fuego!* en el que desde un principio se marcan las pautas de lo que será el resto de la saga: unos personajes inventados muy perfilados, mezclados con protagonistas reales muy atrayentes, y con una acción que nace en unas circunstancias históricas precisas: la III Cruzada que tuvo lugar entre 1189 y 1192. El marco en el que se presenta a Trueno es pues un firme candidato para la aventura, en parte creíble, por haberse producidos durante esa época hechos indiscutibles y sobre todo atractivo, ideal para desarrollar las características de un paladín del tipo benefactor.

Tras una breve introducción en la que aparece Ricardo I de Inglaterra, también conocido como Corazón de León, y al que se le caracteriza como un coloso británico que es capaz de vencer a todos sus oponentes en un torneo pacífico, hacen aparición nuestro héroe, el Capitán Trueno y sus más fieles amigos: Goliath y Crispín. El invicto soberano británico, después de derribar a varios adversarios, es retado por un caballero español curiosamente ataviado de negro. Aunque no está demostrada la presencia de cruzados españoles en esta expedición, ya que nuestro país se debatía en sus propias campañas de reconquista para recuperar el Al Ándalus, a Trueno se le presenta como el jefe de los cruzados españoles. Trueno consigue derribar del caballo al británico y

<sup>340</sup> Lo que sí ha habido han sido series de dibujos animados tanto de la obra de Ibáñez como la de Ivà y además de las adaptaciones a este formato de *Zipi y Zape* de José Escobar y *El botones Sacarino* también de Ibáñez.

<sup>341</sup> El Capitán... nº 44. *El dragón de las tres cabezas*



comienzan una lucha cuerpo a cuerpo en igualdad de condiciones cuando, de repente, son interrumpidos por un soldado que trae la contestación del emisario que Ricardo había enviado a las fuerzas del sultán Saladino: el militar aparece muerto, acribillado por las flechas. A partir de aquí se desencadenan trepidantes aventuras, una tras otra, que empiezan a forjar la leyenda de Trueno.

Desde este primer cuadernillo se comienzan a esbozar no solo la acción sino los caracteres de los personajes. Los cristianos tienden a estar representados como dialogantes, al enviar un emisario a parlamentar con los moros. El Capitán es presentado con las mismas condiciones que el mítico rey de Inglaterra. Ambos son fuertes, valerosos y leales en el campo de batalla. Trueno parece tener entre veinticinco y treinta años y haber vivido ya algunas experiencias que han forjado su carácter, aunque no es hasta mucho más adelante en la colección que se relatarán trazos de su pasado. Denota su arrojo para ponerse en cabeza de la expedición que va a atacar la fortaleza árabe y se convierte en la mano derecha del rey británico. Una vez que llegan al baluarte son atacados de una manera vil por el general que lo cuida y son sorprendidos por una lluvia de piedras. Ya desde este encuentro los portadores de la media luna se representan como rufianes y crueles al utilizar catapultas y aceite hirviendo para contrarrestar a sus enemigos cristianos. Trueno consigue salvar la vida de Ricardo con lo que éste adquiere una deuda de honor con el español. Además gracias a la valentía y al ingenio del paladín español, a quien se le ocurre usar un ariete abandonado para derribar la puerta, se consigue tomar la plaza.

Sus compañeros de aventuras también son delineados en este primer número de la colección. De Crispín se dice que es un zorro, un pilluelo que quiere participar en la batalla pero que todavía es demasiado joven para una guerra tan cruel. De hecho se muestra como los soldados y sus caballos perecen en la disputa, incluso Trueno aparece atravesando con su espada a un infiel. La complicidad entre los personajes, camaradería que será uno de los símbolos de la colección, aparece cuando el Capitán lanza por los aires a un árabe hacia donde se encuentran Goliath y Crispín. El gigante del parche en el ojo le dará uno de sus más famosos cabezazos para acabar con él, recurso humorístico con el que se intenta reducir la violencia tan explícita.

Trueno aparece ya delimitado desde las primeras viñetas con parte de una indumentaria clásica de caballero cruzado: porta una cota de malla o loriga situada por debajo de la veste, mallas y botas de cuero. No lleva guantes, imprescindibles para la batalla, pero sí que lleva al principio de la aventura toda la armadura clásica. De la que no se deshará a lo largo de las peripecias será de lo loriga que, normalmente, recubría el cuello, los hombros, el torso y parte de los muslos. Es curioso y casi anacrónico que Trueno lleve la cota siempre y consiga tener la agilidad con la que sale en las viñetas. Esta camisa metálica, que tenía como función evitar los cortes producidos por las armas de filo y detener las flechas, estaba hecha por anillas normalmente de hierro, latón, bronce e incluso podían llegar a ser de materiales nobles como el oro o plata. Solían llegar a pesar entre 15 y 20 kilos y como resultaban muy caras, sólo la podían lucir nobles, aunque en muchas ocasiones era usada por mercenarios o soldados que se la habían arrebatado a un caballero muerto en la batalla.



En la veste, que no tiene un color definido ya que según las peripecias aparece roja, azul, negra o amarilla, Trueno luce un anagrama que se asemeja al escudo de Cataluña y a sus cuatro barras rojas alternadas con los de oro. Claro está que en esa época no había tropas uniformadas y que cada soldado llevaba una indumentaria distinta, propia de su linaje o de sus posibilidades económicas. De hecho el Capitán podría pasar por heredero de dos personajes históricos: los caballeros almogávares Roger de Lauria y Roger de Flor<sup>342</sup>. Ambos caudillos, que militaban en bandos distintos durante la guerra fratricida de Sicilia (1301-1302), representaban respectivamente al rey Jaime II de Aragón y a su hermano el rey Federico II de Sicilia. Los dos líderes lucharon con los almogávares, hombres de un carácter muy rudo, que actuaron como mercenarios para la Corona de Aragón. Formadas por infantería ligera, estas tropas estaban integradas principalmente por oficiales aragoneses

y catalanes. Su valor y su fiereza aterrorizaban a sus enemigos, que huían aterrados al escuchar sus gritos de guerra al entrar en combate: *Desperta Ferro! Matem, matem, San Jorge! o Aragón*. Su influencia se puede encontrar actualmente en una de las unidades de élite del ejército español, los BRIPAC, la brigada paracaidista, que entre sus banderas hacen honor a los nombres de los dos caballeros almogávares: la Bandera Roger de Flor y la Bandera Roger de Lauria.

Más allá del hecho histórico, *El Capitán Trueno* personifica al héroe que hemos denominado benefactor. Desde un principio encarna el modelo de hombre que lucha por un fin común como es recuperar los santos lugares para la humanidad. Pertenece a los guerreros que definiera Platón en su sociedad justa, convirtiéndose en el *espíritu* del alma que había dibujado el creador de la Academia. En él están representados la sabiduría, el coraje, la templanza y la justicia, las cuatro virtudes más importantes que debía de poseer un guerrero según el código moral del filósofo ateniense.

Si el héroe vengador o el policía justiciero tenían como meta sus propio beneficio y el de respetar unas normas establecidas por la sociedad respectivamente, el Capitán representa la figura romántica del libertador. Su universo se dibuja por donde él se encuentre: las lejanas tierras de Oriente, los fríos fiordos noruegos, las estepas rusas y las grandes selvas sudamericanas o africanas. Comparte rasgos con sus dos otros tipos de compañeros heroicos, como afrontar el riesgo, superar el peligro y enfrentarse a lo desconocido y dominarlo. Es leal y noble e intenta ayudar siempre al más desvalido, representado este elemento a partir de pueblos o sociedades oprimidas bajo el yugo de un tirano. No está en desacuerdo con su sociedad ni con lo que le ha tocado vivir. Simplemente siente la llamada de nuevas experiencias insospechadas que le llevarán a

<sup>342</sup> Roger de Flor fue, además, caballero templario antes de almogávar; participó en la Tercera Cruzada, donde se distinguió en la defensa de San Juan de Acre, tras la cual fue acusado de robar unos tesoros por lo que fue expulsado de la orden. Fue entonces cuando entró al servicio del rey Federico II de Sicilia con el que llegó a ser vicealmirante.

vivir más intensamente. En este sentido sí que huye de la realidad pero lo hace en pos de ayudar a alguien como ocurre en *La voz de la aventura*,<sup>343</sup> donde una vez establecido con Sigrid en el castillo, deja la armonía que una futura vida en común le puede proporcionar, para socorrer a unos cristianos que están esclavos de los árabes y cuyo mensaje ha encontrado en una botella. Y es que, en el fondo, el Capitán y su pandilla representan el ansia de libertad, el modelo de vagabundo errante que se libera de la sociedad y va imponiendo sus propias reglas.

Con la aparición de Trueno en el mercado aparece una ruptura en algunas de las formulas clásicas de heroicidad que representaban los adalides del Medievo. Pero la rotura no es total, sino parcial. No hay un salto al vacío de un tipo de protagonista a otro, simplemente se suavizan la actitud del héroe vengador porque el nuevo modelo trae asociado a su figura el humor. Como vimos las relaciones entre los personajes ya no son tan tirantes y tampoco hay afrentas que resolver. Principalmente se lucha por otros motivos, pero sigue siendo la pelea el motor de la aventura. A su vez se siguen dando escenas con cierta carga violenta y las peripecias tienen como base principal los golpes y las luchas pese a que ahora se limen y tengan un tono más satírico. Se trata pues de un nuevo héroe, pero al uso de los anteriores. Es, simple y llanamente, la evolución del personaje, al igual que prosperaba la sociedad.

Trueno tiene de manera similar a como le ocurría al *Guerrero del Antifaz*, unas fuertes dosis de primacía en su figura. Él continúa siendo el guía de la pandilla, aunque que como ya comentamos, el motivo de sus luchas y peleas suelen partir de un compromiso al que accede de buena voluntad. Ya sea rescatar a Sigrid de las manos de Erik el vikingo, buscar un tesoro oculto o custodiar una cruz. En ninguno de los casos, Trueno y sus acompañantes lo hacen porque les vaya la vida en ello, sino que lo realizan de una manera altruista. Precisamente el componente moralizante que se convierte en religioso sigue estando presente en la saga. La acción parte de un modelo histórico muy comprometido con el Catolicismo al igual que le pasara al héroe de Valenciana: en vez de la Reconquista en España es la III Cruzada en San Juan de Acre.

Como héroe, Trueno, sigue con el estigma de líder, es aquel que saldrá vencedor ante las dificultades y comparte los mismos tintes de superhombre que sus compañeros de kiosco. Tiene una naturaleza física y una resistencia casi sobrehumana que le hace ser heredero de los mitos clásicos. Su fortaleza, asociada a su musculatura y a su belleza, ya fue puesta en evidencia con Gilgamesh, Sansón, Hércules, Héctor, Roldán o los superhéroes americanos. Cuenta con una jerarquía asociada a su persona y a medida que va conociendo, y a la vez salvando a pueblos oprimidos, su esencia de paladín le hace ser el referente de comportamiento a seguir. Lo que diferencia al Capitán de otros héroes es sólo la evolución de sus hazañas que le llevan a ser un espíritu más libre, no sometido a unas duras normas sociales como en el caso del personaje de Gago, que le hacen ser merecedor de un título para ser reconocido. Pero en cuanto a la personalidad de ambos héroes es casi similar, cortada por el mismo patrón; le pese a quien le pese, Trueno y el Guerrero son dos moldes iguales, que parten de diferentes ambientes pero que comparten el mismo matiz patriótico y nacionalista.

Al igual que otros compañeros, relata con su nombre – en este caso asociado a un elemento de la naturaleza que implica poder – un estamento social. Se trata de un Capitán, aunque no se relate de quien ni cómo llegó a serlo. El lector relaciona unos

---

<sup>343</sup> El Capitán.... nº 128. *La voz de la aventura*.

valores morales que han de ir implícitos en el título castrense. No es un simple soldado, es un caballero con rango superior, que para estar enmarcado en la Edad Media supone tener título nobiliario. Sólo los hijos de nobles iban a la guerra y podían ostentar un cargo militar. Por otra parte su altura y su buen físico que le hacen salir vencedor de la pelea a caballo entre él y Ricardo Plantagenet, le mediatizan ante el público lector como una fuente de fuerza y poder, que sumado a su manera ya mencionada de vestir, le hacen compartir unos atributos del héroe clásico por excelencia.

La obra, considerada para muchos como la mejor de Mora, pinta a un héroe reconocido por la sociedad con la que conectó en muy poco tiempo. Diríase aquello de que salió en el momento preciso; y es que Trueno y sus compañeros nacen en un mercado completamente ya evolucionado que llevaba ya años gestionando a diferentes héroes, uno de los pocos entretenimientos de los jóvenes y niños. La calidad del dibujo, el atractivo romántico de la época de las cruzadas y la simpatía de sus protagonistas hizo el resto. Con su marca de héroe benefactor, *El Capitán Trueno*, instauro un orden nuevo frente al oprobio basado en principios morales universales.

Si hay un modelo del que Mora abiertamente dice que se guió, ese fue *El Príncipe Valiente*, la obra del canadiense H. Foster. El autor catalán ha admitido que quería crear a un héroe en forma de caballero andante, que fuese contemporáneo de Ricardo Corazón de León y Gengis-Khan, que se moviera por una Edad Media mitificada por el ciclo artúrico y que expresase con sus obras la defensa de los oprimidos y los débiles. Don Quijote y su sentido de la justicia también formarían parte de este modelo ideado por Mora en su imaginación, al que el autor ha catalogado como *un justiciero defensor de los derechos humanos*.<sup>344</sup>

De esta manera, Trueno enlazaba con la poética del ciclo artúrico, literatura que trasladaba al espectador a una corte en la que primaba la figura del soberano ideal encabezado en Arturo y que resumía en su figura el espíritu caballeresco marcado por el honor, el valor y la justicia. En el mismo tono se había basado Foster para publicar su obra, *El príncipe Valiente*. El personaje fue publicado por vez primera el 13 febrero del 1937, en el interior del diario americano *New York American Journal* para la *King Features Syndicate*. Foster, considerado como uno de los padres del cómic también por su obra *Tarzán*, realiza unos espléndidos dibujos que se enmarcan dentro del realismo, estimados muchas veces como ilustraciones en vez de cómics. A ello también se suma el uso de las apoyaturas a pie de viñeta para relatar la historia y la falta de bocadillos en la boca de sus personajes.

En su versión del mundo artúrico, Foster narra la historia de Valiente, hijo del rey Aguar, el soberano del reino de Thule, situado en el antigua Noruegia, quién es destronado por un malvado usurpado llamado Sligon. Valiente huye con su pueblo y se refugia en los pantanos de la costa inglesa. En el comienzo de la serie el príncipe es todavía un muchacho pero eso no le impide demostrar su coraje, su fuerza y luchar contra los ejércitos normandos. En su deambular llegará al mítico Camelot, donde al salvar la vida del caballero Sir Gawain, pasará a ser su escudero. En la corte artúrica entablará relación con el rey y sus hombres y formará parte de la mesa redonda. También tendrá una espada semejante a la afamada Excalibur con los mismos atributos mágicos e invencibles.

---

<sup>344</sup> Mora, Víctor. *El largo caminar de El Capitán Trueno*. Prólogo a la edición de *El Capitán Trueno*. Volumen I. Ediciones B. Barcelona, 1996

Al igual que Trueno, Valiente es un jinete errante. Sus aventuras están ambientadas en varias partes del mundo: África, América, Groenlandia y países de la cuenca mediterránea donde conocerá a la bella princesa Aleta, reina de las Islas Brumosas, con la que se casa y tendrá descendencia. En el devenir de sus aventuras luchará contra personajes fantásticos, brujas, magos y dragones, pero en la serie también existen referencias históricas como la muerte de Atila, rey de los hunos, el asesinato del general romano Aecio o el saqueo de Roma por el rey vándalo Genserico, hechos ocurridos entre los años 453 y 455. Sin embargo, pese a que la acción está situada en el siglo V, sus ropajes y el ambiente están repletos de anacronismos, licencia muy usada para dotar del encanto medieval que se quería dar a la serie. Valiente y sus compañeros de la Tabla Redonda aparecen equipados como caballeros de la Baja Edad Media y su código de caballería data más del siglo XV que del V. Valiente regresará a su reino de Thule y reconquistará el reino que antaño fuera de su padre derrotando al malvado usurpador. Allí reinará con su mujer Aleta y con su descendiente.

Si bien Trueno no es situado en ningún momento en la corte del rey Arturo, sus ecos se dejan ver en la serie, de la misma manera que existen elementos paralelos con la obra de Foster. Aparte del carácter errante de los personajes, de la moralidad que se desprende de los protagonistas, de las aventuras fantásticas y la lucha contra animales fabulosos o brujas. De la misma manera Mora y Foster hacen referencia a Thule, la isla misteriosa que en el Medievo se creía debía de ser Escandinavia. Así Foster la usó para ubicar el comienzo de las aventuras de Valiente, mientras que en la saga de Trueno sirve para situar el reino de la vikinga Sigrid.

El elemento mágico de la figura artúrica de Merlín, se llama en el caso español Morgano<sup>345</sup>. Si Merlín es diseñado como un druida dotado de poderes mágicos que ayuda a Arturo a regir a la sociedad, el mago Morgano carece de ellos pero sí que es un hombre de ciencia – su figura estaría situada más en el hombre del Renacimiento que en el Medievo–, la cual aplica para ayudar a Trueno. Es el inventor del globo aerostático con el que los personajes de la saga del Capitán vivirán cuantiosas aventuras. Aparte de estas coincidencias, la saga de Trueno se independiza narrativamente en unas aventuras que llevarán al trío protagonista a dar la vuelta al mundo para evocar la figura del héroe equitativo en su faceta de defensor.

#### **4.3.3. Los personajes del mundo imaginario de Trueno**

Los protagonistas en la saga diseñada por Mora son cuatro, pero personajes son muchísimos los que acompañan a Trueno o contra los que se ha de defender. Relatar todos ellos se saldría de este estudio por lo que vamos a realizar un análisis por grupos siguiendo la catalogación de Propp. Recordemos que el investigador Vladimir Propp, después de examinar un amplio muestrario de cuentos populares rusos, constató que en todo relato maravilloso existen unos elementos constantes: las funciones realizadas por los personajes en el desarrollo de la acción. Estas funciones y su número no se correspondían con el número de personajes ya que una misma función podía ser realizada por varios o sólo por uno de ellos. Propp, quien había delimitado treinta y una funciones, catalogó en siete a los personajes que podían aparecer: el héroe, el agresor, el donante, el auxiliar, la princesa y su padre, el mandatario y el falso héroe.

---

<sup>345</sup> Etimológicamente Morgano se asemeja más al personaje de la saga artúrica del hada Morgana, la hermanastra del rey Arturo que al legendario mago Merlín.

La saga de *El Capitán Trueno* la podemos encuadrar dentro de la narración popular comparable en ciertos aspectos a la que estudiara el analista ruso y seguir con los patrones que Propp realizase. Así en la obra de Mora hay hueco para muchos de estas figuras y de las funciones que, según Propp, realizaba cada uno de ellos. Recordemos que cada personaje era encuadrado en unas esferas de acción que delimitaban sus funciones. Así la del héroe incluía la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del peticionario que Propp llamaba donante – quien podía ser la princesa u otro personaje del relato que solicitase su ayuda – y el matrimonio.

En los cuatro primeros capítulos de la colección aparecen representados los personajes básicos de toda narración popular y sus acciones más importantes. Después de conseguir entrar en la fortaleza árabe cercana a San Juan de Acre, Trueno arriba a las mazmorras y consigue liberar a los prisioneros cristianos que allí se encuentran. Uno de ellos, el caballero español Diego Núñez antes de morir, le hace una petición: que lleve el cáliz sagrado a su lugar en suelo español. Tras despedirse del rey de Inglaterra, la cuadrilla pone rumbo a España en el *Albatros*, buque cedido por Corazón de León para que puedan llevar a buen término su misión; pero son abordados mientras duermen y aunque consiguen reducir a sus enemigos, saben que éstos buscan la reliquia que transportan. Poco después se topan con una nave vikinga, en la que viaja la bella Sigrid, capitaneada por su padre el normando Ragnar, quién se suma a la persecución de los españoles. A bordo también transporta a un caballero inglés, Sir Black, que es el cabecilla del acoso y que lo único que desea es apoderarse del sagrado cáliz.

Así, en estos cuatro números, podemos encontrarnos a los diferentes personajes de los que hablara Propp: el héroe representado por el Capitán Trueno; al agresor: el caudillo de la plaza árabe, el General Omar y sus secuaces; el auxiliar: figura encarnada en un principio por Crispín y Goliath; a la princesa y a su padre: Sigrid y Ragnar; al mandatario: Ricardo Corazón de León; al donante: el cristiano prisionero de la mazmorra islámica; y por último al falso héroe, Sir Black quién se supone que es uno de los paladines de Ricardo de Inglaterra.

En nuestro estudio las referencias de Propp nos sirven de base para poder comentar los rasgos definitorios de cada grupo de figuras. A excepción del héroe que da nombre a la colección de Bruguera, a los auxiliares que tienen como función ayudarle a lograr resolver sus acciones y a la heroína principal, que son personajes fijos, aparecen y se mueven un número de figuras y actores que dilatan la saga en el tiempo y hacen aumentar sus ventas al convertirse en un producto muy popular. Viendo a cada grupo de personajes podemos ver cómo eran expresados los valores que encarnaban y qué representaban cada uno de ellos.

Así podemos dividirlos en siete grupos que coinciden con la clasificación del analista ruso excepto en la del falso héroe cuya presencia en la saga escrita por Mora no tiene mayor interés que la ya mencionada. Eso sí, en su lugar añadimos una nueva categoría representada por el pueblo, que en parte comparten las esferas de los auxiliares y con las que queremos encontrar una mínima apertura ideológica dentro del cuaderno de aventuras español.

1. El héroe: ya hemos esbozado al protagonista principal. Trueno coincide con la figura del héroe en este caso un benefactor errante que deja su huella y su recuerdo entre las poblaciones y las personas a las que ayuda o se relaciona. Sus valores son la ecuanimidad y la igualdad, pero de sus actos también se desprenden otros como

la camaradería y la fidelidad para con sus compañeros. Precisamente resulta chocante ver como Trueno pierde esta característica que le define en el cuadernillo *Amigos contra amigos*,<sup>346</sup> donde debido a los golpes recibidos en la sala de tortura del barco que dirige la vikinga Kundra, pierde la memoria y no sabe quién es cuando la recupera. Kundra, empeñada en casarse con el Capitán, le miente y le convence de que sus verdaderos amigos son sus enemigos. El hecho de ver a Trueno empuñando un arma para atacar a Sigrid o pegar a Crispín, es anormal y hace que el lector, que tiene todas sus esperanzas en que el protagonista vuelva a su realidad, refuerce la identificación aún más con su personaje preferido una vez que recupera la memoria.

Sin embargo y pese a la maldad de un personaje como Kundra, Trueno sabe perdonar siendo la nobleza uno de sus mejores atractivos. De hecho, una vez que recupera sus recuerdos, gracias a un golpe de Goliath, Trueno evita que el grandullón de su amigo persiga a la vikinga a quien quiere matar. Kundra se pierde en la selva y grita pidiendo socorro; Goliath le pide a Trueno que no vaya a auxiliarla porque es malvada, pero el héroe le responde que:

-“*Es una mujer y está en peligro... ¡no se puede desoír nunca una llamada de socorro; venga de quien venga!*”<sup>347</sup>

Ejemplos del honor de los personajes aparecen por toda la serie. En el cuadernillo 26, tras un sinfín de aventuras que les llevan desde las estepas siberianas donde Trueno se enfrenta cuerpo a cuerpo con Gengis-Khan, hasta aparecer en el Tíbet, llega un momento en que están rodeados de unos perros fieros contra los que nada pueden hacer. Trueno les advierte a sus amigos de que para salir de la difícil situación tan solo queda una salida:

-“*que exige el sacrificio de la vida de uno de nosotros: la mía*”.<sup>348</sup>

De la misma manera que este héroe benefactor se define por sus rasgos nobles también está repleto de connotaciones humorísticas. En *El país de los faraones*, han llegado a una región desértica en la que un anciano les explica a los viajeros que sus habitantes han sido capturados por una tribu llamada los Escorpiones para convertirlos en esclavos. Trueno y sus amigos deciden ayudarlos y, después de huir de una cabila del desierto, llegan hasta el pie de las pirámides egipcias, a las que ellos llamaran montañas de piedras. Se introducen en ellas gracias a la descomunal fuerza de Goliath quién retira una piedra y caen en una de las salas donde los acompañantes de Trueno tiemblan porque oyen ruidos ya que temen a las apariciones. Su capitán les explica haciendo gala de sus raciocinio que

-“*¡los fantasmas solo existen en la mente de los cortos de inteligencia y de los cobardones!*” y acto seguido asusta al joven escudero por la espalda quien huye corriendo a refugiarse en el fortachón del grupo.

-“*Cobardón y poco inteligente, pretende ser armado caballero!*”<sup>349</sup> le regaña Goliath mientras que se ve en la misma viñeta a Trueno riéndose de la burla que le ha gastado a su joven ayudante.

<sup>346</sup> El Capitán... nº 81. *Amigos contra amigos*.

<sup>347</sup> El Capitán... nº 82. *El monstruo de los mares*.

<sup>348</sup> El Capitán... nº 26. *¡En el misterioso Tíbet!*

También es capaz de gastar bromas a su amigo Goliath, a quién deja en manos de Cunegunda de Scandia<sup>350</sup>, una fortachona vikinga cuyo todo afán es casarse con el forzudo del grupo. El Capitán deja que sea el propio Goliath el que se libere de este tipo de mujeres que tanto le aprecian.

De entre las notas dominantes de su comportamiento destacan su altruismo, su solidaridad y su valentía. A lo largo de la serie su conducta es fruto del desinterés y se rige por ayudar al más débil. Un ejemplo: Trueno y sus amigos salvan a la princesa tibetana Flor de Nieve de que su yak cayera en las garras de un tigre de la estepa. En agradecimiento el mentor de la joven les tira una bolsa de monedas de oro, que ninguno de los protagonistas recoge. El mogul se enfada porque considera un ultraje la actuación de los extranjeros, a lo que Trueno responde que:

- *“El insulto, en todo caso, sería consecuencia del que nos hacéis al suponer que aceptamos recibir dinero a cambio de hacer lo que consideramos nuestro deber”*.<sup>351</sup>

De la misma manera que sus palabras expresan la nobleza de su carácter – y, de igual forma, la de sus acompañantes – se dejan ver sentimientos del personaje como la tristeza cuando fallece uno de los amigos que va haciendo a lo largo del camino. El Capitán refleja su lado más humano y se le aprecia en primer plano llorar cuando impotente, no puede salvar a Kang, un mongol que le ha ayudado a perseguir a un malvado japonés llamado Takiri.<sup>352</sup>

La valentía aparece definida continuamente en sus actos, desde el momento en el que se enfrenta a un dragón, a un pulpo gigante o cuando toma el mando de los cruzados contra el ejército de Saladino en el primer número de la serie. Pero tal vez sean sus propias palabras cuando el trío protagonista está sentenciado a muerte por el malvado Zar Negro, las que resuman su actitud:

- *“¿Queréis que os venden los ojos?”*- les dice el verdugo cuando los ata a un poste donde supuestamente van a ser atravesados por flechas

- *No. Miraremos la muerte cara a cara, como hemos mirado siempre al mal para combatirlo”*. - responde el Capitán en nombre de sus amigos<sup>353</sup>

Igualmente sus palabras evocan la justicia, de su boca surgen frases como *“Siempre protegeré a un hombre indefenso... aunque sea mi enemigo”*, o *“Nunca debemos tomarnos la justicia por nuestra propia mano. ¡Zerdak será juzgado”* o *“¡Yo no sabía que Tagaka fuese un asesino sin escrúpulos! Vi en el únicamente a un hombre indefenso ante la muerte”*.<sup>354</sup>

---

<sup>349</sup> El Capitán... nº 36. *El país de los faraones*.

<sup>350</sup> Ver cuadernillos nº 260 y ss.

<sup>351</sup> El Capitán... nº 509. *La princesa Flor de Nieve*

<sup>352</sup> El Capitán... nº 180. *Solo contra todos*

<sup>353</sup> El Capitán... nº 267. *Planes tenebrosos*

<sup>354</sup> Ver cuadernillos nº 381, 383, 276 respectivamente



Sin embargo, el humor o los rasgos positivos del héroe benefactor no aparcen su lado violento. Aunque no se aprecia demasiado en la larga serie, Trueno aparece matando a sus enemigos. En una ocasión los tres amigos se encuentran encerrados en poder de Erik el vikingo quién les ha amenazado con acabar con Sigrid si no se entregan. Trueno consigue huir de la mazmorra y subir por una muralla, pero al final de la misma se encuentra con un soldado del caudillo vikingo al que acaba arrojando al vacío tras un breve forcejeo. En otro momento se ve claramente como Trueno, luchando contra las huestes que dirige Kundra, atraviesa a uno de ellos con su espada cuando son atacados por sorpresa. Pese a ser un acto en defensa propia, el Capitán acaba con la vida de uno de sus atacantes<sup>355</sup>.

Las correrías de la cuadrilla de Trueno llevan a que el héroe no tenga como destino, en el transcurso de su ficticia vida, establecerse como monarca junto a su amada Sigrid, pensamiento anhelante del protagonista, sino dedicarse a vivir aventuras allá donde le lleve el destino. Alma errante, va cumpliendo su tarea heroica por mil destinos; trabajos épicos a los que el medio, el tebeo y sus características comerciales y competitivas, le hace vivir cada semana aventuras fantásticas y extraordinarias. Incluso el protagonista le dice al Dalai Lama, a quién ha salvado de las garras de un moje tibetano traidor y quien le quiere ofrecer un presente que le recuerde su eterna gratitud, que su único fin no es buscar tesoros “*sino aventuras en pos del bien*”. Pero tal vez sean las palabras del mago Kiribinahuac, hechicero de la tribu azteca de Izca, las que mejor definan a Trueno y a su destino:

–“*la tierra está llena de causas nobles por las que luchar, y un paladín como (el), no puede estar inactivo*”<sup>356</sup>

2. Los auxiliares. Según Propp este grupo de personajes tienen una esfera de acción que se corresponde con ayudar al héroe a que pueda desplazarse en el espacio, en apoyarlo para reparar la fechoría o la carencia y socorrerle durante la persecución que realiza el héroe.

En la serie de *El Capitán Trueno* podemos crear dos subgrupos de auxiliares; por una parte se encuentran los amigos que conforman el protagonismo de la aventura y, por otro, todo aquel personaje que va apareciendo a medida que transcurre la acción. Entre los primeros se encuentran Goliath y Crispín, dos figuras recurrentes y permanentes en la obra. Su heroicidad es constante aunque siempre el peso de la acción es para el Capitán. Con su presencia se comparte el protagonismo y, como vimos, se reparte la aventura.

Su número, el tres, es de por sí simbólico. Para Propp este dígito era periódico en muchos cuentos: así a la tercera va la vencida para obtener algo, el tercer combate es el más peligroso o el dragón siempre tiene tres cabezas. En nuestro caso los amigos coinciden con esta cifra y aunque existan otros personajes como Sigrid o cualquier otra mujer que les acompañe, el reparto de la acción se produce entre ellos. De esta manera la unión de las tres figuras representa el equilibrio ya que son tres los puntos necesarios de apoyo para alcanzar la armonía. También esta cantidad fue, durante cultura medieval cristiana, un número perfecto. De la misma

<sup>355</sup> Ver cuadernillos nº 66 y 73 respectivamente.

<sup>356</sup> Ver cuadernillos nº 30 y 99 respectivamente

manera que es el símbolo de la Trinidad, simboliza el movimiento continuo y la perfección de lo acabado.

Con la presencia de Goliath y de Crispín vimos como se recurría a introducir el humor y a reforzar la identificación de los menores al acompañar al héroe un joven escudero. En el caso del menor, ocurre lo mismo que en la obra de Gago, *El Guerrero del Antifaz*. Al igual que Fernando acompañaba al Guerrero y este le adoptaba tras la muerte de sus progenitores, Crispín es apadrinado desde que es un bebe convirtiéndose en su asistente permanente. Aunque su presencia es desde el primer número mostrada como el joven aprendiz de caballero, su origen se narra mucho después. Usando un recurso cinematográfico de flash back, Trueno recuerda cómo y cuándo se conocieron los tres amigos mientras medita acerca de sus aventuras en el lecho donde se encuentra Goliath, herido de muerte<sup>357</sup>.

Tanto el encuentro de un amigo como el de otro se producen en el mismo día. Primero se topa con el gigante Goliath con quien tiene una pelea encima de un puente para ver cuál de los dos pasa primero por él. Goliath, disfrazado de noble árabe, no consigue vencer al valeroso joven cristiano y la disputa acaba en un empate entre ambos personajes tras hundirse la pasarela sobre la que peleaban. El gigante le cuenta a Trueno que es un humilde leñador y que toda su familia ha sido asesinada por los moros. Se produce ya la primera diferenciación social entre los personajes en su origen, recurso muy usado en la literatura popular ya que al fin y al cabo el héroe ha de tener una ascendencia que le individualice ante la sociedad. Trueno le confiesa a su nuevo amigo que ha sido nombrado recientemente caballero y que su destino es unirse a las cruzadas para salvaguardar a la cristiandad del Islam.

Poco después escuchan un grito de mujer y van a su socorro. Se trata de un carruaje que está siendo atacado por una partida árabe. Trueno y Goliath se lanzan al combate y tras un accidentado episodio encuentran en el interior de la carreta a una dama cristiana herida de muerte que pide a Trueno que salve a su hijo, un bebe hijo del Conde de Nortumbria. Así el Capitán se hará cargo del niño y lo convertirá en su escudero e incluso llegará a convertirlo en caballero. Si el origen de Goliath era humilde, no le ocurre lo mismo al del joven Crispín que es ilustre, necesario para llegar a ser un futuro caballero cristiano según establecían los cánones del Medievo.

Su figura es, al igual que la de muchos otros acompañantes secundarios de los héroes de cuadernos de aventuras españoles, la copia del patrón de actuación del protagonista principal. Caracterizado como un niño rubio, delgado y fibroso, es noble, valiente, de gran corazón y fuerte dentro de lo que su condición física se lo permite. Lo que le diferencia con otros productos similares es que abandona el hieratismo de sus correligionarios y, por ejemplo, es capaz de sonrojarse cuando conoce a alguna joven dama que le besa en la mejilla cuando le apremia por sus actos de valentía. De la misma manera la relación de respeto hacia su jefe, el héroe, es mucho más amigable y no es tan solemne como en otros casos.

Constantemente se producen chanzas con los adultos a los que acompaña, sobre todo con maese Goliath de tal manera que la relación entre los dos mantiene el hilo humorístico de la serie. Las guasas y bromas entre estos ambos personajes son de

<sup>357</sup> Ver cuadernillos nº 218, 219 y 220 respectivamente

los episodios más memorables de la serie. Es precisamente la relación entre ellos, la que diferencia el tono de la colección respecto a otras. Existe una mayor complicidad entre los protagonistas que hace que se pierda la sensación de rigidez que caracterizaba a otras. El tú a tú entre los protagonistas confiere una sensación más dinámica de la historia. No obstante es el reflejo de que la década de los cincuenta está caracterizada por una apertura social que intenta dejar de lado los fantasmas del conflicto bélico.

Crispín, un joven con aires picarescos, sobre todo en cuanto a su astucia, siente un afán constante de ser nombrado caballero y participar en torneos. Sus sueños es vencer animales fabulosos y cortejar bellas damas. De hecho, al poco de dar comienzo la saga, es nombrado caballero con todos los honores; hecho que se produce entre los números que más se adecuan al tono medieval mágico en que está inscrita la serie: capítulos 43 al 45. Los tres amigos tras haber cumplido su promesa al sultán Saladino de llevar un mensaje para poder pactar con Ricardo Corazón de León y las tropas cristianas, deciden emprender viaje a España. Una tormenta hace zozobrar el barco en el que viajan y llegan a la costa donde encuentran un castillo. Allí tendrán que enfrentarse con la bestia de la hechicera Gontroda: un dragón de tres cabezas que tiene en su poder a una joven dama. Tras acabar con él, Trueno reta a un duelo de honor al malvado Froilaz, hidalgo culpable del rapto de la joven y cómplice de Gontroda. Pero el Capitán es herido por una saeta envenenada por la mano de la bruja antes de que se lleve a cabo la justa. El joven escudero, gracias a su origen nobiliario, se presenta en el torneo en lugar de su capitán. Pero como no es oficialmente un caballero, deciden armarlo.

Se supone que Crispín debía haber pasado ya por la fase de paje, normalmente desde los siete hasta los catorce años, y se encontraba en la etapa de escudero, en la que tenía por obligación servir a su señor, aprender a luchar con armas reales y encargarse, entre otros, del caballo, de la silla, la armadura y las armas de su señor. Normalmente la ceremonia se realizaba cuando el joven alcanzaba los veintiún años, pero, a veces, las ocasiones como la guerra propiciaban que se produjera antes. El solemne acto consistía en un baño y una preparación espiritual la noche anterior ya que debía de quedarse rezando y velando sus armas. El aspirante vestía de blanco, símbolo de la pureza, y al amanecer era cubierto por una capa roja, que representaba la sangre que estaría dispuesto a derramar, se le daban unas medias de color marrón, por la tierra que debía de defender, unas espuelas de oro y una espada. Tras el ritual y en presencia de familiares y amigos, otro caballero o un señor feudal, le tocaba levemente el hombro con la espada y le daba un fuerte golpe con la mano. Después debía de acudir a la Capilla para recibir la Bendición. El neófito juraba lealtad, honrar y ayudar a las damas y asistir a misa diariamente siempre que le fuera posible. Esta ceremonia podía acortarse en tiempos de guerra y se reducía a la pronunciación de una fórmula ya establecida y al toque de espada sobre el escudero.

Sin embargo en la obra de Mora el ritual que se muestra carece de rigor histórico. El joven ha de someterse a dos pruebas imaginarias: la del agua y la del fuego que consisten respectivamente en meter la mano diez veces seguidas en agua hirviendo y posteriormente en mantener la otra en ascuas encendidas durante un tiempo determinado.

En ocasiones el joven tiene un protagonismo individualizado y alcanza cimas de heroísmo iguales a las de su mentor, como ocurre cuando el malvado conde de

Hierro hace prisioneros al grupo de Trueno y Crispín consigue escapar al salir corriendo tras Yolanda, la hija del rey de Nordia. El país de este regente, vecino de Thule, ha sido azotado por unas terribles inundaciones y el grupo había ido a socorrer a sus habitantes pero en el camino se cruzaron con el conde de Hierro, que pretende apoderarse de la zona aprovechando la desgracia. En el transcurso de las aventuras, Crispín construye una almadía con troncos con la que pondrá a salvo a la princesa y a parte de su pueblo; le dará lecciones de humildad a la joven reina, se enfrentará con un oso pardo y se pondrá al frente de un ejército para salvar a Trueno y a sus acompañantes de las garras del conde. Es curioso que en estos episodios de la serie se le dé a Crispín la categoría de plebeyo cuando su origen se ha definido como hijo de un conde.<sup>358</sup>

Hacia el final de la colección y, tal vez, en un intento de conectar más directamente con el público juvenil, el aprendiz de caballero se separa del grupo y corre aventuras por su cuenta junto a otros dos críos de su edad, repitiendo el esquema de héroe con amigo y doncella.<sup>359</sup> Incluso llegará a encontrar a su doble – como si de *El príncipe y el mendigo*, la novela escrita por Mark Twain, se tratase – curiosamente en un niño con su misma apariencia pero hijo de un maharajá hindú.<sup>360</sup>

Si Crispín representa la identificación del lector más joven y canaliza sus ansias de aspiración de aventura, maese Goliath es el modelo de amistad en estado más puro. Hombre de una apariencia gigantesca con un parche en el ojo y una fuerza en ocasiones sobrehumana, sus cualidades morales son tan inmensas como su figura. A sus rasgos definitorios se le suma la nota humorística que impone con sus ansias constantes de buscar comida y con los comentarios que les hace a sus enemigos sobre su fuerza. Definido como un tragaldabas, la comida se convierte en una obsesión, en un sueño constante tal vez como el que obsesiona a *Carpanta*, la creación de Escobar, aunque la diferencia es que Goliath sí que consigue llevar a cabo sus propósitos. Su búsqueda de comida opípara no sólo sirve de nota satírica sino que se usa para introducir nuevas aventuras en la acción. Así ocurre cuando ha de salir huyendo porque en ocasiones se ha comido o ha intentado comerse a un animal considerado sagrado por el pueblo, como ocurre con los yak o las vacas sagradas de la India.

En la lucha es el rey y pocas veces sale perdiendo. Su descomunal poderío le lleva a enfrentarse con varios enemigos a la vez, y muchos de ellos salen huyendo al ver su imponente figura y su arma, un garrote al que cariñosamente denomina *toma-toma*. Posee el sobrenombre de *Cascanueces* debido a que es capaz de acabar con sus oponentes a partir de los golpes que les da con su férrea cabeza o dejándose caer sobre ellos. Precisamente, como habíamos visto, la violencia se ve ralentizada y se desvía hacia notas socarronas creando situaciones en las que los contrarios reciben duros golpes, propinados por los tres personajes, pero, en la mayoría de las ocasiones, no fallecen por el filo de las espadas o golpes.

Es capaz de irritar a sus adversarios con sus palabras:

<sup>358</sup> Véanse cuadernillos nº 429 hasta el 434

<sup>359</sup> Véanse cuadernillos nº 522 hasta el 525

<sup>360</sup> Véanse cuadernillos nº 540 hasta el 549

-“¡Repito que tienes cara de besugo, Tochiro! La cubierta está sucia... Hay que limpiarla” – dice mientras se lanza agarrado de una cuerda contra los secuaces.

Siempre jura *por el gran batracio verde* y usa a sus enemigos como objetos arrojadizos. Hacia al final de la colección tiene como mascota a su burro Nicasio, animal que aparece y desaparece según la necesidad narrativa, que comprende las órdenes e intenciones de su amo con el que baila agarrado y da vueltas hasta que entre los dos crean un torbellino que acaba con los atónitos enemigos.<sup>361</sup>

Pero, pese a ser tan potente en la lucha, el personaje destila humildad por sus cuatros costados. El peligro es minimizado en boca del *Cascanueces* y su valentía se deja notar no solo en sus actos sino, también, en los comentarios.

-“¡Bah! No era más que una lagartija grandota” – dice después de luchar contra el dragón de la bruja Gontroda.<sup>362</sup>

De la misma manera representa a un hombre que se sacrifica por sus amigos, a los que adora y mitifica, sobre todo al Capitán, llegando a alcanzar estadios infantiles de admiración sobre su figura. Es, si es necesario, el primero en lanzarse como lastre del cesto del globo en el que viajan la mayoría de las veces para evitar que el aerostático caiga a tierra debido a la gran cantidad de peso que lleva encima<sup>363</sup>; pero también es capaz de enfrentarse con Trueno, ya sea por necesidad cómo cuando les obliga a luchar entre ellos el malvado mandarín, o cuando, por defender a Crispín ante una pasajera locura de Trueno, le pega tan fuerte que todos creen que, del golpe, ha muerto.

Gracias a su presencia la serie se ve salpicada de situaciones de humor fino, momentos que se basan en su obsesión por la comida o en el trato que reciben los enemigos, pero también en la relación tan especial que tiene con las mujeres. Cuando existe una persona del sexo débil destinada para él, siempre está representada como inmensa y feroz. La fragilidad de las heroínas se convierte en grandiosidad y masculinidad en ellas. Ya sea una aya que cuida de una princesa o una belicosa vikinga o una esquimal, todas se enamoran del *Cascanueces* y le quieren convertir en su marido. Goliath se las ve y se las desea para evitarlas y salir corriendo. Entonces la saga adquiere notas de novela picaresca y las heroínas dejan de ser frágiles damas y se convierten en mujeres sin idealizar que, con su inmenso físico, muestran lo sórdido de la realidad social al espectador.

Este esquema de mujerona que busca el amor del acompañante del héroe se repite varias veces en la serie. La primera vez que ve la luz es en *Gritos en la tormenta*, una vez que el equipo de Trueno ha vuelto a salir en busca de aventuras, encuentran un mensaje en una botella en el que unos cautivos cristianos piden ayuda desde una cárcel de Argel. Durante la expedición se desata una terrible tormenta y el Capitán cae de la embarcación yendo a parar a un bajel musulmán abandonado por su tripulación, a bordo del cual viajan varios cautivos cristianos que los mahometanos han dejado encadenados. Entre el grupo se encuentran una mujer y su dama.

---

<sup>361</sup> Ver cuadernillos nº 330, 239, 518 respectivamente

<sup>362</sup> El Capitán... nº 44. *El dragón de las tres cabezas*.

<sup>363</sup> Ver cuadernillos nº 15, 17 y 82 respectivamente

Dibujadas aún por Ambrós, aparece el esquema niña- aya representados en las figuras de la joven condesa Leonor de Montebanco y Heredia y su matrona Clotilde Mejías de Ceballos. A estos rimbombantes apellidos, el grandullón de Goliath responde mordazmente:

- “*pues estos son el Capitán Trueno y el caballero Crispín. Y yo soy Goliath de Cascanueces y vaquitas asadas con tomate.*” - A lo que la señorona le increpa una sola pregunta:

-*¿soltero?*”<sup>364</sup>.



A partir de aquí se crean una serie de maniobras culinarias por parte de Clotilde para intentar convencer al *Cascanueces* de una boda. Eso sí, de la misma manera que utiliza el rodillo para cocinar, la imperiosa mujer lo usará para luchar en la cubierta del barco contra los musulmanes, dejando patente su poderío. Una vez cumplida la misión y las cristianas puestas a buen recaudo con destino a España; Goliath se enfrentará en un pequeño incidente con otra mujer del mismo modelo. Esta vez pertenece al pueblo tártaro y el gigantón, al ser

confundido con un marido trasnochador, recibe un sartenazo en la cabeza. Despavorido sale corriendo mientras exclama: “*esta ha sido la peor aventura de mi vida*”.<sup>365</sup>

Sin embargo este tropiezo con este tipo de damas hercúleas, no será la última experiencia que el grandullón viva. Poco después tendrá que huir de una fornida pirata llamada Nadira; pero también tendrá que evitar a Cunegunda de Scandia, una poderosa vikinga rival, en todos los aspectos físicos, de Sigrid; de Nanuk y Kunak, dos inmensas esquimales que acaban a puñetazos entre ellas por Goliath; a una sacerdotisa y a su séquito de un siniestro templo asiático que creen haber encontrado en él la simiente y el remedio eficaz a su fealdad; a *Flor delicada*, una recia india americana que es capaz de transportarle en hombros; a Kima, la jefa de la tribu Amazonas; a Kunga, otro modelo de vikinga, dirigente de un grupo de balleneros, de Robustiana Brazofuerte, la inmensa ama de compañía de Yolanda de Nordia, cuyo epíteto lo dice todo, e igual que, de la misma manera, define a Berengaria la robusta, una membruda mujer que fuma en pipa y derriba a los hombres con sus reveses. Y sin abandonar esta aventuras se topará con la capitana Bull-dog, mujer de las mismas proporciones que Berengaria, ilustradas ambas por Ángel Pardo con rasgos muy caricaturescos, con la que luchará, también a puñetazos limpios, por el amor de Goliath.<sup>366</sup>

Con estos encuentros de Goliath y sus múltiples enamoradas, se desplaza el magnetismo erótico de Trueno hacia la figura de su mejor amigo, “*convirtiéndolo*

<sup>364</sup> Véanse cuadernillos que van desde el 128 hasta el 139

<sup>365</sup> El Capitán... n° 147. *Los tártaros de Bleki*

<sup>366</sup> Véanse cuadernillos n° 191, 259, 289, 298, 356, 375, 399, 425, 448 y 452.

*en el objeto de pasión de una serie de mujeres cuyos rasgos comunes estriban en su gordura, fealdad y autoridad*”<sup>367</sup>.

Goliath se convierte entonces en el modelo ideal de un macho al que todas las damas desean, invirtiendo el hechizo sexual de Trueno en la figura de uno de sus mejores amigos. El recurso, aparte de buscar una consecuencia cómica, hace que puedan integrarse en el público, lectores de cualquier condición física y social. Se busca con su figura, su grandiosidad y su gran corazón, dar cabida a un nuevo tipo de icono figurativo, un modelo diferente del héroe pero a la vez complementario.

Pero como habíamos señalado, no solo de Goliath y Crispín se nutre la saga de Trueno. Aparecen y desaparecen multitud de nuevos personajes que cumplen la función de auxiliares. Se encarnan en protagonistas parciales que cumplen su tarea mientras dura la aventura, normalmente una media de unos seis o siete números. Proviene de diferentes partes del mundo, lugares a los que por azar o necesidad, llegan los protagonistas. Así se traduce en una heterogeneidad de razas pero también de clases sociales. El puesto puede ser ocupado por hombres, mujeres, ancianos o niños, no existe distinción aunque mayormente predominen las damas y los hombres jóvenes.

El auxiliar puede aparecer en la figura de un príncipe como es el caso de Izca, un joven azteca que, de casualidad salvan los protagonistas de perecer. Pero también lo puede representar un oficial chino como Wang-Ho quién después de luchar contra Trueno se convertirá en su aliado; por Kabi, un guerrero mongol de la estepa, por Chong-Mong-Jú, un tártaro que auxilia a Trueno cuando se encuentra a punto de morir; o bien por un señor feudal irlandés, Patrick O’Shea, quien les pide que socorran a su prometida prisionera en las mazmorras árabes; o por un samurái llamado Hamato que participa en el socorro de la princesa japonesa Hokizé; como puede estar representado por Uei, un niño mongol que les guía desinteresadamente en una tormenta de arena; o por Nanuk, esquimal al que apoyan en su lucha contra los hombres morsa, o por el brujo del pantano con el que consiguen derrotar al zar Negro y así un largo etcétera que da ritmo y variedad argumental a la narración.<sup>368</sup>

De la misma manera lo representarán mujeres o niñas a las que Trueno o alguno de los compañeros salvan en un momento determinado o que serán ellas las que les auxilien a ellos o les pidan ayuda para realizar una acción, normalmente, un socorro. En este sentido la función del auxiliar y su presencia dentro de la estructura argumental, suele ser siempre parecida. Aparecen durante los cuadernillos en los que se lleve a cabo la aventura, la cual una vez cumplida suelen desaparecer. Si se da el caso de que es el Capitán o sus amigos los que les salven (caso por ejemplo de Izca, a quién Trueno rescata de morir ahogado mientras se encuentra maniatado en una canoa a punto de despeñarse por una catarata) una vez puesto a salvo, les explicará su situación y el equipo decidirá ayudarlo a recuperar su trono, a vencer a sus enemigos o a conseguir su objetivo, siempre de una manera desinteresada. El argumento podrá liarse un poco más, como en este caso, uno de los más largos de la saga – doce capítulos –, en el que

<sup>367</sup> Martínez-Pinna. Óp.Cit.

<sup>368</sup> Véanse los cuadernillos nº 87,16, 166,146, 222, 458, 280,511, 293, 266

uno de los más malvados de la serie, Titlán, querrá desposar a Sigrid. Así el cliché argumental se repetirá constantemente y hará avanzar la aventura.

Hay alguna excepción como la de *El hombre del triángulo en la frente*<sup>369</sup>, cuadernillo en el que aparece Tagaka, quién se encuentra atado a un *tori*, una rudimentaria construcción que usaban los pescadores japoneses para colgar luces a modo de faro, esperando su muerte cuando la marea subiese. La actuación inesperada de Trueno, que lo salvará generosamente, desatará toda una tempestad de sangrientas luchas entre los partidarios de Tagaka y de su hermanastra Hokizé por el trono y el poder.

Pero también se dan casos en los que estos secundarios podrán morir como es el del referido Kang, el mongol, de Selim – un almohade con el que Trueno se alía para salvar a los cristianos cautivos de la mano del mercader La Garra –, o de una muchacha japonesa, hija de un mando del ejército que lidera Hokizé.<sup>370</sup> A su vez hay secundarios que reaparecen y que tienen un peso más específico en la acción, como les ocurre a la pareja formada por el príncipe vikingo Gundar y Zaida, su esposa. Él, un antiguo pretendiente de Sigrid, se enfrentará en un principio con el Capitán pero acabará siendo uno de sus mejores amigos e incluso firmarán un pacto de amistad – naciendo así una alianza *hecha con sangre, que solo podrá quebrarse... ¿con sangre!* –.<sup>371</sup> Ella, una de las mujeres con más atractivo de la saga, abandonará su vida de reina negra, de la que se arrepentirá gracias a Trueno. Ambos compartirán en varias ocasiones aventuras y desventuras con los cuatro protagonistas reanudando sus apariciones y estrechando más sus lazos de aprecio.

3. Las mujeres. Si existe algo constante en la serie de *El Capitán Trueno* aparte de la nobleza o el desinterés de los protagonistas, es la presencia de las mujeres. Sin ellas la aventura no está concebida. Ya sean jóvenes o niñas, damas o villanas, brujas o princesas, su ausencia hace que la saga carezca, la mayoría de las veces, de interés. Y es que, durante los años que dura se dan todo un surtido de arquetipos femeninos representados en una variedad de razas.

Siguiendo los parámetros de Propp, cumplen las funciones de petición de realizar tareas difíciles, conseguir que, el héroe, castigue al malvado y como último fin, en algunos casos, el matrimonio. Hecho este que se cumple en muchos momentos de la serie pero que se deja de lado en la vida personal del Capitán. O bien no se quiere llegar a este mandamiento de la Iglesia por exigencias del guión y miedo a que el lector creyese que una parte de la serie estaría acabada – recordemos que, en la obra de Gago, el punto de inflexión es la boda entre Ana María y el Guerrero del Antifaz una vez cumplida su misión – o bien se atrasa eternamente por no realizar un cambio brusco en la vida de los protagonistas, como podría ser el abandono de la vida errante o el lastre para la aventura que pueden suponer los hijos. Sin embargo la función de los desposorios se da en muchos casos para finalizar el ciclo argumental de un grupo de aventuras como puede ser como ocurre entre Grune, la hija del mago Morgano y Wang-Ho, la condesa Tania Orlon y el príncipe

<sup>369</sup> Véase los cuadernillos nº 275 y ss.

<sup>370</sup> Véanse los cuadernillos nº 136 y 278 respectivamente

<sup>371</sup> El Capitán... nº 59. *Rivales por Sigrid*



Dubroskin, Hokizé y el samurái Hamato, o entre los tibetanos Zandak y Tania por poner unos ejemplos<sup>372</sup>.

Aunque no es aplicable a Trueno y a Sigrid sí que se da en la otra pareja paralela, los citados Gundar y Zaida que encontrarán, pese al sagrado compromiso, muchas más aventuras en las que participar. Así Gundar acompañará a Trueno cuando este recibe la triste noticia de la supuesta muerte de su prometida Sigrid. Los amigos llegarán hasta un iceberg gigante y descubrirán cuanta verdad esconde las noticias que le habían llegado. Zaida también es objeto de deseo de malandrines como cuando es raptada por la banda de los vikingos prehistóricos y el Capitán decide ayudar a uno de sus mejores amigos a recuperar a su esposa.<sup>373</sup>

De hecho este recurso, raptar a la heroína, se convierte en uno de los más recurrentes. Sobre todo en la figura de Sigrid, la dama del Capitán Trueno. La noruega, que no hace su aparición hasta el tercer número de la colección, es una belleza rubia imponente de gran porte y clase. Aunque al principio es retratada como la hija del pirata vikingo Ragnar de Loghbroth, pronto se descubre que tiene un pasado oculto ya que en realidad es la sucesora del rey de Thorwald, un vikingo pionero que seguiría los pasos de Erik el Rojo al colonizar América, continuando de esta manera con la supuesta teoría de que fueron los hombres del norte de Europa los primeros que se establecerían en la zona de Terranova. Trueno y sus amigos se embarcarán en una aventura para descubrir el origen de la princesa y en la búsqueda de los cuerpos de sus progenitores y del fabuloso tesoro que portaban, que reposaba en una tierra llamada Windland. Una vez cumplida la misión, que les llevará por buena parte del continente por descubrir por Cristóbal Colon, Sigrid se establecerá en Thule, sito supuestamente en Noruega, desde donde reinará de manera justa y ecuánime.

Tal vez sea por su físico, su coraje o por su dominios, Sigrid se convierte en el oscuro deseo de muchos truhanes. En su aparición en la serie se define como mujer altiva, bella y distante cuya presencia deslumbra a Sir Black, el malvado que quiere apoderarse del cáliz que transporta el Capitán Trueno. El enmascarado elogia su hermosura pero, ella, arrogante y soberbia, le manda callar, respondiéndole,

- “Silencio. ¡La hija de Ragnar no habla con traidores...!”<sup>374</sup>.

Poco después Muviro, el reyezuelo de una tribu africana, los Kadori, la entronizará y querrá casarse con ella, por el color de su pelo. El vikingo Erik el fuerte, raptará a su padre para obligarla a que sea su mujer. Para el malvado Titlán será la dama que pueda compartir su futuro y conquistará el mundo para ella; para el capitán Krisna, el lugarteniente de El Amo – quien le ordena que la rapte para llevársela a la India y desposarla – Sigrid será su más ferviente deseo y le pondrá todas sus riquezas a sus pies. Las mismas intenciones que tendrá Serpiente Astuta un ladino indio americano. Será el viejo de los hielos, un vikingo, quien la recluya en un iceberg gigante porque, en su locura, creará que es la hija que perdió en el pasado.

<sup>372</sup> Curioso esta pareja ya que ella reaparecerá de nuevo junto a su padre sin la presencia de su pareja en el nº 438, *El secreto del mago Morgano*. Véanse los cuadernillos nº 22, 274, 288, 308 respectivamente

<sup>373</sup> Véanse los cuadernillos nº 419 y 210 respectivamente

<sup>374</sup> El Capitán... nº 3. ¡Al abordaje!

El malvado El Pulpo, se la llevará para usarla como moneda de cambio y poder acabar con Trueno; el Halcón la trasladará hasta Canadá gracias a la ayuda de unos indios pieles rojas para vengarse de ella porque Sigrid le venció tres años atrás. No cumplirá su misión de matarla si accede a casarse con él<sup>375</sup>. Contra todos ellos la reina de Thule se enfrentará abiertamente, desenvainando su espada, abofeteándolos o arañándolos. Sólo cuando esta especie de fierecilla, que – curiosamente tendrá como mascotas a un puma llamado Garritas – sea reducida, necesitará de la ayuda de su prometido o del resto de personajes, pero su primer impulso es siempre defensivo, dejando la pasividad para otras mujeres del tebeo.

Incluso el primer encuentro de la pareja protagonista es desafortunado: el Capitán intenta salvarla de perecer ahogada pese a la resistencia de ella y después Sigrid se lo agradece pretendiendo apuñalarle. Se presenta como una joven con mucho carácter, característica esta de la mayoría de las mujeres que Mora describe en las aventuras de *El Capitán Trueno*. Tal es la oposición de Sigrid al dominio del héroe y, creída que Trueno es el responsable de la muerte de su padre, que incluso él la tiene que golpear para que no se hundan en las aguas del Mediterráneo. No será hasta varias aventuras después cuando la bella vikinga se dé cuenta de que su corazón pertenece al noble español, pero bastante posterior será cuando Trueno empiece a pensar en ella como su amada.<sup>376</sup> Eso sí, una vez que se juren amor eterno, su promesa les hará vivir juntos en el castillo de Sigridsholm, supuestamente situado en el reino de Thule – aunque las concordancias espaciales dejan mucho que desear en la serie convirtiéndose en olvidos literarios – que se convertirá en la mayoría de las ocasiones en el punto de salida y encuentro de la pareja. Tanto en los dominios noruegos como en las aventuras que vivan por todo el mundo, Trueno y Sigrid, lo harán sin contraer matrimonio, de tal manera que se podía catalogar como una actual pareja de hecho.

Con su presencia continua en la colección, Sigrid demostrará que sabe gobernar con prudencia y sabiduría. Ayudará a sus súbditos de una manera ecuánime pero cuando sea necesario y, siguiendo los pasos de su padre putativo el pirata Ragnar, tendrá valor y no sólo se plantará ante hombres. Contra Cunegunda de Scandia tendrá un divertido duelo real en la que a ambas protagonistas se les ataviará con armadura y atrezos de una justa. Cuando se topa con la caravana de mujeres en el desierto le cortará la coleta a Linga, una de las guerreras más poderosas de la tribu, restándole como si de Sansón se tratase, la fuerza.<sup>377</sup> De ella dice Titlán:

*–“una mujer tan valiente no merece que se la domine con la fuerza”.*<sup>378</sup>

Y es cierto porque Sigrid dirige a sus hombres, les encabeza en la batalla y lucha ataviada con su casco alado contra los enemigos mientras que increpa a su tripulación:

<sup>375</sup> Véanse los cuadernillos nº 6, 60, 92, 144, 392, 251, 418, 348

<sup>376</sup> Véanse los cuadernillos nº 10 y 46 respectivamente. De hecho Trueno vive peligros junto a Grune, la hija de Morgano, durante los primeros capítulos de la colección como si ella fuese la destinada de su corazón y no la normanda rubia.

<sup>377</sup> Véanse los cuadernillos nº 261, 190 respectivamente

<sup>378</sup> El Capitán... nº 89. *Titlán, el tirano*.

- “¡Preparad las catapultas! ¡Daremos a esos piratas una lección que no olvidarán!”

O también deja retazos de su valor en el momento en el que coge una espada y amenaza a un enemigo diciéndole:

-“¡Quieto! ¡Si das un solo paso te atravieso!”<sup>379</sup>.

Reina justa y sabia, sabe cuando ha de dejar partir a su amado, al que las ganas de aventura y de realizar el bien pueden más que el amor. Sigrid prepara el barco en el que partirán los tres amigos para que se vayan a Argel a rescatar a los prisioneros cristianos.

-“Dios sabe cuánto deseo ser tu esposa...cuanto siento retrasar nuestra boda y separarme de ti... pero entiendo que la fuerza que te mueve... que ese afán maravilloso de luchar por tus semejantes... es algo portentoso. ¡Y nunca me interpondré entre tú y tu deber!”<sup>380</sup> De la misma manera perdona cuando es necesario y así libera a El Amo, quien la había raptado, de un poste en el que se le iba a quemar por estar infectado de la peste.

-“No temáis. Yo me quedaré con vos y os cuidaré...

- Yo. Yo no te comprendo reina Sigrid- le replica él

- Me habéis hecho mucho daño... pero yo os perdono”<sup>381</sup>

Entre la cantidad de mujeres que salen en la serie y, exceptuando a Sigrid y a las belicosas gigantescas que quieren hacer las delicias culinarias para Goliath, Mora añade un modelo de mujer muy interesante de analizar. Se trata de un tipo de dama que podríamos enmarcar dentro del grupo de las malvadas y que ejercen, por norma general, un rol de jefas. Son piratas o corsarias que poseen un halo de atracción por el que los hombres se dejan gobernar. En este sentido ya habíamos visto el modelo que, años antes, había dejado Gago con su huella de la aguerrida Mujer Pirata. Mora y sus ilustradores recuperan este modelo de mujer y lo ensalzan repitiéndolo varias veces durante la serie. Los iconos visuales que muestran son de nuevo la sensualidad pero tamizada por la autocensura; pese a ello, se logran mujeres muy atractivas no solo en el plano iconográfico sino también en el personal. Su destino, inevitablemente es el de la muerte o en algunos casos el arrepentimiento y el abandono de su anterior vida. Algunas, como el caso comentado de Zaida, son absorbidas y recuperadas para la sociedad dando un ejemplo moral de que el arrepentimiento puede llevar a provocar cambios en una persona y convertirla en un elemento positivo para la humanidad. A otras solo les quedará el destino fatal de la muerte, una vez que su estrella de la suerte ha dejado de brillar.

La primera mujer pirata que sale en la serie es Shinghi-Lai, una asiática que domina el *mar de las brumas*, una supuesta extensión de agua, teóricamente cercano al Tíbet, y repleta de tiburones, gabarras corsarias y donde la niebla no deja ver el horizonte. En él la embarcación de la terrible Shinghi-Lai captura al

<sup>379</sup> Véanse los cuadernillos nº 419 y 67 respectivamente

<sup>380</sup> El Capitán... nº 128. *La voz de la aventura*.

<sup>381</sup> El Capitán... nº 151. *La plaga*.

barco de Panche-Lama, quien oculta en sus bodegas un tesoro que ha robado al Dalai Lama. Shinghi-Lai hace su presencia en la saga con frases como *“la vida de estos cobardes no vale una sola de mis miradas; Apartadles de mi vista y arrojarles al mar, para alimento de los peces”*. Ella ordena enjaular al gordinflón lama y bajarlo al mar para que los tiburones se diviertan con el monje que reclama piedad, a lo que la corsaria responde:

*“Es la muerte que merece un canalla como tú, y de la que nadie te salvará”*. En ese momento hace aparición Trueno y su pandilla quienes consiguen hacerse con el barco. Mora nos ofrece una versión del héroe de lo más caballeresco:

*“El Capitán Trueno nunca lucha contra las mujeres... pero sabe defenderse de ellas cuando es necesario”*, dice mientras Shinghi-Lai le ataca con una espada.

El héroe consigue reducirla, retenerla como rehén y obliga a sus hombres a abandonar la embarcación.

Entonces el Capitán saca su vena machista – situémonos en la época – y obliga a Shinghi-Lai a *“realizar tareas propias de las mujeres”*: como limpiar la cubierta o cocinar. Eso sí, el humor no se abandona y la terrible pirata, reducida a calidad de sirvienta, pega a Goliath con un pescado cuando éste intenta quitarle la comida antes de que esté terminado de cocinarse, pero también obligará a Trueno a bañarse y a lavar sus ropas. Tras varias peripecias junto al trío protagonista, Shinghi-Lai se arrepentirá de su vida y le confesará a Trueno que, junto a él

*“ha aprendido a luchar por el bien. Y que la nobleza de corazón y el amor hacia nuestros semejantes, son las más poderosas armas con las que se puede luchar contra la ambición”*.<sup>382</sup>



Para introducir a este tipo de mujeres en la trama, Mora suele usar el mismo esquema, la narración alcanza cotas altas de acción ya sea por escenas de lucha o por un hilo argumental que juega con la sorpresa y para la última viñeta se deja la presentación del nuevo protagonista. Así ocurre con Zaida, la reina de los negreros cuando se la ve por vez primera: una viñeta que ocupa media página y en la que aparece tumbada entre almohadones y velos, como una belleza odalisca, rodeada de dos leopardos y fumando de un narguile mientras da órdenes a sus hombres.

<sup>382</sup> Véanse los cuadernillos nº 31 y ss.

Con ella de nuevo se vuelve a usar el recurso de ponerla a fregar la cubierta de la misma manera que lo hará con otra de su misma ralea: Sivara, a quien además obligará a quitarse la armadura de samurái que portaba, *porque no es propia para baldear cubiertas ni cocinar...* le dice Trueno despechado después de que la pirata haya estado a punto de ganarle en un combate cuerpo a cuerpo sin que él supiese que se trataba de una dama.<sup>383</sup>

Por norma general este tipo de mujer destila valor con sus actos y con sus palabras. Es memorable la viñeta en la que la pirata árabe Zaida lucha contra el que será su marido Gundar. En ella, la ex corsaria se lanza a invadir la cubierta del drakar del vikingo agarrada de una maroma con un cuchillo en la boca. Pero también sufre una transformación. Al igual que Shinghi-Lai, Zaida llegará a arrepentirse pero demostrará su lado más ladino y rebelde en varias ocasiones. Así tras el ataque de una ballena azul los protagonistas se quedan sin la embarcación y quedan flotando a la deriva en una frágil balsa. La situación se agrava por la falta de agua de la que tan sólo tienen unas pocas raciones para cinco personas. Trueno decide darle su cupo a Zaida, pero ella le contesta agraviada que *“nada acepta de un enemigo”*. Posteriormente y *“siguiendo los imperativos del egoísmo, la única moral que conoce”*, Zaida, a escondidas, decide beberse todo lo que quedaba en la tinaja. Poco después estallará una tormenta que partirá la balsa en dos y, arrojando a Zaida al mar, el trío protagonista se tendrán que atar al palo de la embarcación haciendo un guiño narrativo a Ulises en su viaje homérico<sup>384</sup>. Durante varios episodios Zaida intentará acabar con la vida de Trueno del que, poco a poco, se está enamorando. Pero, pese a sus malas artes, las ansias de hacer el bien del Capitán la salvarán de varios peligros, entre ellos, de las garras de un tiranosaurio Rex.

Otro de los cupos de mujeres malvadas son aquellas que exudan fascinación y los hombres se dejan subyugar por ellas. Entre ellas hay varias muy interesantes como son la vikinga Kundra o la reina Tevizé. Ellas tienen el poder del dominio masculino y en ellas, subyace una pasión oculta de muchos hombres por dejarse someter por una mujer, que en estos casos, comparten grandes rasgos de belleza. Kundra es egoísta, tiene a sus pies al aguerrido vikingo Kyril y cuenta con la fidelidad de todos sus mandos, pero desea al Capitán Trueno a quién ha raptado y ha sometido a martirios. Es, precisamente en esta aventura, una en las que se muestra de manera más explícita la violencia de la cámara de torturas, curiosamente un habitáculo demasiado grande para estar dentro de un drakar vikingo. Trueno es desnudado de cintura para arriba y colgado de los brazos mientras que se le somete a latigazos, golpes y hierros candentes. Kundra baja a la mazmorra y se ve, en una viñeta cargada de erotismo, como le abofetea mientras él, semidesnudo, cuelga de las cadenas.

El Capitán pierde el sentido y cuando lo recobra no recuerda nada, momento que Kundra aprovecha para dar forma a su plan e intenta convencerle de que él es su prometido. De esta manera predispone a Kyril, obsesionado por ella y al que también encierra en la mazmorra, contra Trueno, creándose una lucha animal de dos machos por una mujer. La crueldad de Kundra, que también predispone al

<sup>383</sup> Véanse los cuadernillos nº 46, 47 y 280 respectivamente

<sup>384</sup> Véanse los cuadernillos nº 59 y 49 respectivamente

héroe a matar a sus amigos, terminará precisamente en la misma cámara de torturas en la que sus prisioneros sufrían. Su barco se hunde por el ataque de un pulpo gigante y ella muere, eso sí, previamente arrepentida, agarrada a Kyril que todavía se encuentra encadenado en la mazmorra.<sup>385</sup>

Peor será la actitud de la reina Tenziré, que desea casarse con el guerrero más poderoso del mundo y, para conseguirlo, celebra un torneo inhumano en el que los hombres se han de batir a muerte por ella. Trueno es obligado a sustituir en la lucha, a partir de la extorsión, a Takiri, un samurái que quiere desposar a la reina. De nuevo Mora nos presenta a una mujer, que pese a ser delgada y muy atractiva, se supone que físicamente es tan fuerte como un hombre, contra los que ella misma se bate en duelo. Altiva, mira con desdén desde su caballo a su lugarteniente, Kang, al que golpea con el látigo en la cara por haber perdido en una confrontación con Trueno. Tenziré no solo somete a sus pretendientes a una lucha a muerte sino que a los escasos supervivientes los obliga a lidiar contra un cocodrilo de increíbles dimensiones. De esta prueba solo quedan en pie Trueno y Kang, que, según Tenziré, han de batirse a muerte. Pero ellos, como dos gladiadores en el foso de arena, deciden no hacerlo. Histérica, la reina pide al arquero que los mate, pero nadie de su ejército obedece a sus órdenes. Su fin, en este caso, no es la muerte sino el desprecio social, el abandono de sus soldados y de su pueblo, que comprenden la maldad de la soberana y la nobleza de los únicos combatientes de la arena. La reina se queda sola, lamentándose de la inmensidad de su crimen.<sup>386</sup>

Un último grupo de mujeres serán aquellas que tienen un tono positivo desde el comienzo de la aventura. Son auxiliares que, como hemos visto, solicitan la ayuda de los protagonistas y hacen avanzar la trama. Las hay niñas como Leonor o Elisa, cautivas de los árabes en diferentes episodios; pero la mayoría viene representada por el mismo patrón: mujeres jóvenes de una edad indeterminada que bien podía situarse en la veintena, de rasgos bellos y físico frágil. Las hay que cumplen con el patrón de representar diferentes linajes, convirtiéndose en un elemento exponencial de las zonas que el grupo visita y de los distintos pueblos con los que tiene contacto. Así nos encontramos a damas cristianas en apuros como Isolda, o la persa Chebira pero también a hindúes, árabes, chinas, etc. y a un sinfín de razas y etnias incluso tan llamativas como la que representa la princesa de ébano, Klania.<sup>387</sup>

Tal vez, uno de los personajes femeninos más atractivos de la serie es la princesa Hokize. Esta japonesa, mujer de rasgos muy finos y que está ataviada como una gueisa en vez de cómo una soberana de su talla, aparece definida en un principio con el estilo más puro de Mora: valiente y con cierto tono de arrogancia. Hokize quiere acabar con Trueno por haber salvado supuestamente a su hermanastro de morir ahogado, sin embargo poco después su personalidad varía hacia la dulzura y el autor consigue poner de su parte al lector cuando se ve como ella sufre porque realmente lo que desea es llevar el bien a su pueblo y gobernarlo con justicia.

<sup>385</sup> Véanse los cuadernillos nº 79 al 83.

<sup>386</sup> Véanse los cuadernillos nº 174 y ss.

<sup>387</sup> Véanse los cuadernillos nº 128, 249, 117 y 475 respectivamente

Esforzada y valerosa, a punto de morir decapitada, le dice a su verdugo:

*-“si esperas verme suplicar por mi vida te equivocas. Te demostraré que nosotros, los pacíficos, los cobardes, como tú dices, sabemos morir con entereza”.*<sup>388</sup>

Si Hokize es la sabiduría y la razón, en el otro lado de la balanza Mora sitúa a Sivara, la pirata. De nuevo el tópico de ataviarla con rasgos masculinos, en este caso con una armadura de samurái. Trueno lucha contra ella faltando a su promesa de caballero de no arremeter contra las damas. Pero la actitud se le perdona al héroe, primero porque ella va oculta y segundo porque no es una señora. Sivara demostrará en los capítulos en lo que tiene presencia que es capaz de engañar varias veces solo para obtener su propio beneficio.

En definitiva, las mujeres en la saga de Trueno son realzadas por su físico, asumiendo, la gran mayoría de ellas, los mismos patrones de belleza, ya sean jóvenes o niñas. Malvadas o bienhechoras tienen en común que son valientes y sagaces, luchadoras y masculinas, dominadoras y aguerridas. Son capaces de enfrentarse a hombres que las doblan en fuerza y de liderarlos. La nota cómica viene en el físico de las aquellas damas que acosan a Goliath, pero también ellas exhalan valentía y humanidad. Su papel, a lo largo de la serie, no se resume solo en Sigrid, sino en un cúmulo de mujeres que acompañaran, casi siempre al héroe mítico del tebeo español.

4. El donante. Para Propp es aquel personaje que incluye la preparación de la transmisión del objeto mágico y el paso del objeto a disposición del héroe. La saga arranca al más estilo clásico narrativo: se presenta al héroe en sociedad, sus rasgos, su altruismo y su valerosidad en el encuentro con Ricardo Corazón de León y de ahí se pasa a encomendarle una misión como es la de llevar a su lugar de origen un recipiente santificado.

*-“Dios nunca me perdonará si no lo hacéis por mí (...). Robé un cáliz sagrado (...) este robo sacrílego no me ha dejado descansar... el arrepentimiento me ha consumido...quiero vuestra promesa de que lo devolveréis.”*<sup>389</sup> De esta manera le pide el cautivo español a Trueno en las mazmorras árabes que cumpla un cometido.

Aunque el trabajo no se alarga en demasiados cuadernillos (seis entregas en las que pasan por varias peripecias hasta que coinciden con el dueño del objeto y regresan a España para devolverlo a su lugar), las connotaciones religiosas de la búsqueda o *queste* se hacen patentes. El viaje en barco por el Mediterráneo y las aventuras africanas con la tribu de los Kadori, se convierte en meras peripecias que retienen la continuidad de la trama mientras que en el fondo subyacen insinuaciones de una indagación mística donde el verdaderamente puro, es decir el Capitán Trueno, es el único capaz de reponer el objeto sagrado. Se reconforta de esta manera en la nobleza de corazón del héroe, que pese al valor del objeto religioso, lo devuelve a su lugar. Para reforzar más este comportamiento se presenta al villano que desea arrebatárselo.

---

<sup>388</sup> El Capitán... n° 285. *La gran ceremonia*.

<sup>389</sup> El Capitán... n° 2. *El cautivo de la fortaleza*

Una vez concluida esta aventura se presenta de nuevo otro donante. Es el mago Morgano, que será uno de los elementos claves en la narración de la saga. Morgano diseña, supuestamente seis siglos antes de que apareciera Jean-François Pilâtre de Rozier y su invento, un globo aerostático que trasladará a los héroes por diferentes partes del orbe, desde el nuevo mundo hasta las estepas mongolas. Este anacronismo es superado en la saga cuando en una apoyatura se da la explicación: *“el globo ideado por el mago Morgano (...) existiría antes que los demás. Esto parece inconcebible y, sin embargo, ¿cuántas ideas brillantísimas no se habrán perdido por culpa de las guerras, al destruirse volúmenes valiosísimos, y también por culpa de la inexistencia de la letra impresa?”*<sup>390</sup>

El globo se convierte entonces en un objeto mágico que ayuda a Trueno a solucionar aventuras en numerosas ocasiones. Pero también en un fetiche para algunos malvados, que, encuentran en su uso un hálito de poder. Algunos lo codician porque creen que con su secreto aumentarán su poder como hace el zar Negro, villano que manda copiar el modelo y construye un ejército de aerostáticos. Otros simplemente los usan para escapar de los héroes como el malvado pirata italiano Cavallari, quién, en un momento de descuido consigue huir de Trueno robándole el globo<sup>391</sup>. El resto de los personajes se quedan atónitos al descubrir su presencia, o bien huyen despavoridos o bien lo reverencian o bien intentan acabar con él.

Con la figura de Morgano se desmitifica la maldad asociada a la brujería en el siglo XII. Primero se le presenta como un hombre que gracias a sus malas artes tiene atemorizada a las poblaciones cercanas a partir de unos espíritus malignos que destrozan todo lo que pisan. Pero después, y gracias a la acción del Capitán, se descubre que todo es un engaño de dos viles nobles que quieren quedarse con las tierras colindantes y que tenían secuestrado al brujo. A partir de aquí su figura se asocia a la del hombre sabio del Renacimiento: al investigador que cree que *“la única magia que hay está aquí, en los libros de Ciencia”*<sup>392</sup>

Él y sus inventos reaparecerán bastantes capítulos después, en el cuadernillo 436, y lo que se denunciará en este caso es el peligro de las nuevas tecnologías. Volviendo de nuevo a los anacronismos, Morgano descubre un día un viejo pergamino árabe en el que se describe un juego de ajedrez que se puede automatizar. Lo construye para un señor feudal a cambio de que éste desequie unos pantanos de la zona, pero el noble le pide que lo haga a escala gigante. Una noche de tormenta un rayo cae sobre la reina negra, dotando a los componentes de este juego de guerra inventado por los hindúes, en seres que cobran vida y siembran el pánico entre la población. En el fondo, y como ocurría en las aventuras de *El inspector Dan*, los conocimientos mal aplicados, destruyen al hombre.

El uso de la figura del mago será, de nuevo, un recurso bastante repetido; para el guionista casi todas las culturas han de tener un hechicero que guíe espiritualmente a los integrantes de la tribu. De esta manera se introduce el símbolo ético-religioso ya sea por boca de un chamán o de un brujo y se dan en aquellas sociedades que no

<sup>390</sup> El Capitán... nº 13. *Huracán*

<sup>391</sup> Véanse los cuadernillos nº 267 y 244 respectivamente

<sup>392</sup> El Capitán... nº 13. *Huracán*.



estaban cristianizadas como son las del Nuevo Mundo, las africanas o las ideadas por el guionista. Para las que sí lo estaban, implanta el icono del médico o del supuesto mago blanco, hombre más cercano al Renacimiento como hemos apuntado en el caso de Morgano.

Por norma general, este icono es asociado a la vejez, identificando sabiduría con madurez y longevidad. Pero también con supercherías y falsedades. Dentro del primer grupo, aparte de Morgano, Mora reutiliza el cliché de la magia blanca y de la medicina en varios casos: en la figura del Doctor Mágico, el único capaz de salvar a Goliath de una muerte segura y que dejó atrás las comodidades de su vida por realizar su labor; en el mago inca Kiribinahuac, que vivía en las profundidades de la tierra donde investigaba para ayudar mejor a su clan; en el Brujo del Pantano, mago al que todos temen por desconocimiento y que, tan solo, quiere vivir en paz con su buitre Ruperto e incluso en Tania, una niña tibetana con poderes hipnóticos que ha tenido como maestro a un gran lama.<sup>393</sup>

La otra cara de la moneda la representan aquellos hechiceros que tienen más de nigromante que de mago. Se perfilan como hombres que se aprovechan de la superchería y del miedo para dominar a los hombres. Usan sus poderes, muchos de los cuales Trueno descubre, para controlar a su propio pueblo. Mora los sitúa en varias partes del planeta, desde el Nuevo Mundo como Tanika, una bruja de una tribu amazónica o Huxaco, guía espiritual de una horda maya; hasta Islandia, con el Mago del Hielo, un malvado que quiere quedarse con los rebaños de renos a partir de atemorizar a los pastores al hacerles creer que es capaz de congelarlos. Pero tampoco olvida las tribus africanas donde sirve el mago Talingoh a la reina Klaina, o la magia oculta de los egipcios del clan de los Escorpiones que convierten a los héroes en corderillos asustadizos; e, incluso, tribus inventadas como los enanos de la tierra de Onhg y su brujo Kilin.

Tampoco deja de lado la literatura popular y hace un guiño a los cuentos de hadas ambientados en el Medievo donde aparecen brujas de magia negra como Gontroda, la dueña del dragón de tres cabezas, o Kabali, siniestro personaje que para conseguir sus planes narcotiza con sus bebedizos a los habitantes del castillo<sup>394</sup>.

5. El villano. Caracterizado por la figura del rival y del oponente, los malvados en la saga de Trueno son muchos y variados, pero, aunque con particularidades, están cortados por el mismo patrón. Propp definió su esfera como aquellos que cometen las fechorías, la persecución y el combate contra el héroe. Por supuesto todos los que se reflejan en la serie a lo largo de las 618 entregas, cumplen esta misión.

Si *El Inspector Dan* se enfrentaba a lo sobrenatural, descafeinado posteriormente por la mano del hombre, Trueno tiene tres tipos de enemigos a los que enfrentarse: los humanos, los animales y la naturaleza. Dentro de los humanos los hay de todas las razas aunque predominan los cristianos – con 15 malvados– entendiendo por ellos a españoles y centroeuropeos. Por detrás de ellos se encuentran los árabes – 14 en total – a los que les siguen los vikingos, con 8 catalogados. Acompañando a esta multitud malvada aparecen numerosas razas como son tribus negras, pigmeos, chinos, mongoles, tibetanos, egipcios, esquimales, incas, hindúes, japoneses, rusos,

<sup>393</sup> Véanse los cuadernillos nº 213, 92, 268 y 301 respectivamente

<sup>394</sup> Véanse los cuadernillos nº 377, 359, 527, 476, 38, 188, 43 y 72 respectivamente

malayos, vietnamitas, bengalíes, indios canadienses, mayas y jibaros. Mora tampoco olvida seres humanos fantásticos como enanos que viven en las montañas y vuelan sobre águilas; hombres que habitan en el interior de un volcán y que están dirigidos por un ser mitad hombre-mitad unicornio; o, incluso, a los míticos yetis del Tíbet.

Caso aparte reciben los animales que se muestran en su estado más salvaje y entre los que cabe destacar felinos de todo tipo, cocodrilos, gorilas – incluido un cuadrumano gigante que siembra el terror entre una tribu africana –, hipopótamos, rinocerontes, lobos o ratas. Cada uno de estos peligros dependerá de en que parte del planeta se estén desarrollando las aventuras de tal manera que llegan a tener por oponentes a osos polares, a nutrias feroces, puercoespines y a pirañas hambrientas del Amazonas. Del mar sobresalen los tiburones, contra los que en bastantes ocasiones se tiene que defender Trueno, pero también un pez raya gigante, una ballena, los pulpos – incluso un ejemplar de octópodo que habita en el foso del castillo del mago Morgano – y un pez sierra. El espacio tampoco está carente de enemigos alados y de esta manera tienen que combatir a águilas, cuervos o a las gaviotas amaestradas de un pirata de mar. Pero tal vez sean los animales fantásticos o los remotos los más llamativos. Monstruos prehistóricos que asolan África y el polo norte, un pterodáctilo que vive en las estepas rusas, una araña gigantesca que tiende sus redes en la selva de Centroamérica, el dragón de tres cabezas o un águila gigante amaestrada; sin olvidar a Kragan un escualo prehistórico conservado prodigiosamente en una piscina y al que idolatra una secta. Y es que, en el fondo, una vez muerto el dragón, el resto de los animales cumplen la misma función que llevó a San Jorge a matar a la bestia para rescatar a su dama.

La misma naturaleza expone sus peligros y es usada constantemente como recurso narrativo. Huracanes y torbellinos que desplazan el globo aerostático en el que viajan los héroes, olas gigantes con categoría de tsunamis, y tormentas que destrozan los drakares o las pequeñas embarcaciones en las que se encuentran. Da igual donde se esté, la naturaleza se hace dueña de la situación y los protagonistas se tienen que enfrentar a ella y vérselas en situaciones tan apuradas como salir de tormentas de arena en áridos desiertos – como el del Gobi – desenvolverse en borrascas de nieve en el polo norte o huir de volcanes en erupción que asolan a poblados indefensos. Pero, tal vez, el fenómeno más curioso al que se ven avocados, sea el que se da en las costas noruegas llamado Maelstrom y que se forma por la conjunción de las fuertes corrientes de agua procedentes del océano Ártico al chocar con las aguas más templadas procedentes del golfo de México. La naturaleza adquiere entonces entidad propia y endurece aún más al héroe y su trabajo final: la lucha por instaurar el bien.

En cuanto al tipo de malvado que sale en la saga la mayoría de ellos son hombres pero, como hemos visto, también hay mujeres. Aparte de las mencionadas, Shinghi-Lai, o Sivara, Kundra, Zaida, Cunegunda de Scandia o Tenziré; aparecen otras damas que cumplen el papel de perversas pero, que en realidad, lo son por miedo a que desaparezca la situación en la que viven. Es el caso de Dina, La Garra, hija de un mercenario del mismo nombre que accede a usar las mismas malas tretas que su padre hasta que Trueno lo descubre<sup>395</sup>. Pero también las hay

<sup>395</sup> El Capitán... nº 136. *¿La muerte del Capitán Trueno?*.

que aparecen como mujeres despiadadas que dirigen a su pueblo de manera despótica como Anga, la reina de los vampiros, Coya, la princesa inca que quiere los tesoros que oculta un antiguo templo o la reina Azca, que en realidad está manipulada por Huxaco, su lugarteniente. Sin olvidarnos de las que hacen el papel de brujas como las mencionadas Tanika o Gontroda.<sup>396</sup>

Pero, como en la mayoría de los cuadernos de aventuras, la maldad está destinada a los hombres. Tal vez sea porque son capaces de enfrentarse en una lucha cuerpo a cuerpo – eso sí, a excepción de algunas aguerridas damas como ya hemos señalado – y porque la mujer tiene como destino representar el papel virginal dejando la maldad del demonio Lilith tan solo a algunas de ellas. Sea cual sea su sexo o condición lo más interesante es la motivación que les mueve a realizar sus actos. Para la mayoría de ellos el motivo es la venganza como le ocurre a El Pulpo o a El Halcón. Ambos quieren vengarse de los héroes, el primero de Trueno por haberle ridiculizado en el pasado; y el segundo de Sigrid por que la vikinga le venció en la batalla tres años antes.<sup>397</sup>

La envidia también aparece como una motivación para repeler la bondad. El Amo ha oído hablar de la belleza de la reina de Thule y desea desposarla por lo que envía a su subalterno el capitán Krisna para raptarla y casarse con ella, pero también Krisna se enamorará de Sigrid e intentará retenerla a su lado; o el vikingo Tamir que desea las propiedades de la reina y esclavizar a sus gentes<sup>398</sup>. Del mismo modo lo es la locura como la que le lleva al Conde Hierro a morir despeñado porque cree que las piedras que pisa son de oro. O la manipulación de jóvenes beneficiarios del trono por parte de sus altos mandos, como la interesante historia de dos hermanos herederos de un trono egipcio que viven en una ciudad debajo de la arena del desierto y de la que les tienen prohibido salir. Nefer, la hermana quiere conocer el mundo exterior, pero las antiguas leyes se lo prohíben. Ella se revela mientras que su hermano, Kenaton, está manipulado por el general Horeb<sup>399</sup>. El aburrimiento lleva a algunos de ellos a realizar excentricidades que roza la tiranía, como en el caso de Sigerico que ha creado un mundo imaginario en el que todo está al revés: sus soldados cabalgan de espaldas y sus hombres aran la tierra mientras que les dirige supuestamente un caballo porque él así lo desea; también el absurdo lleva a unos esclavos a mover un palacio sobre ruedas siguiendo los dictados de su amo o a una corte a dejar pintarse simplemente para no contrariar a su señor.<sup>400</sup> Pero tal vez sea la tiranía y el deseo oculto de ostentar y controlar el poder uno de los más usados. En este caso entra en juego aparte del malvado, otro personaje que analizaremos más adelante: el pueblo oprimido.

Sea cuál sea el motivo que mueve al tirano a realizar su maldad no depende de la religión ni de la raza. En la saga, el maniqueísmo se abandona y maldad y bondad se dan en cualquier etnia. Así podemos elegir a varios malvados que creemos que

<sup>396</sup> Véanse los cuadernillos nº 214, 385, 359, 377, y 43 respectivamente

<sup>397</sup> Véanse los cuadernillos nº 251 y 346 respectivamente

<sup>398</sup> Véanse los cuadernillos nº 144 y 535 respectivamente

<sup>399</sup> Véanse los cuadernillos nº 584 y ss.

<sup>400</sup> Véanse los cuadernillos nº 443, 608 o 486 respectivamente

responden a modelos de némesis del Capitán y que al superarlos refuerzan a Trueno en su categoría de héroe.

El primero de ellos, y tal vez el más malvado de la saga, sea Titlán. Indio azteca que desea quedarse con el poder de toda la región. De nuevo nos encontramos un anacronismo, la aventura de Trueno se plantea en la Tercera Cruzada, entre 1189 y 1192, mientras que la cultura azteca, también conocida como mexicana, tuvo su esplendor en el siglo XIV. Evitando esta incoherencia temporal, el carácter de Titlán sí que se asemeja al de los aztecas: hombres fuertes y crueles que hacían sacrificios humanos. En el primer encuentro entre Izca – el joven que salva Trueno de morir en una catarata – y los protagonistas, el heredero azteca relata como su padre fue asesinado por la espalda por un hombre de Titlán y como a partir de aquella noche, el cruel guerrero mexicano se hace con la ciudad sembrando el terror entre los pacíficos habitantes. Los deseos de Titlán son los de quedarse con todo el supuesto reino azteca como máximo dirigente poniendo bajo su poder a diferentes reyes que le sean fieles. Según dice, después de querer convencer a Izca a que se entregue a él:

*–“gusto de hacer las cosas legalmente (...) y siempre prefiero que al frente de un país que conquisto haya un rey de aquel mismo país que sea vasallo mío”<sup>401</sup>.*

Titlán se conforma como un tirano que intenta establecerse en el poder a partir de supuestas legalidades pese a que, para conseguirlo, acabe con quien no está de acuerdo. A estos les reserva una muerte verdaderamente cruel: los convierte en estatuas de oro, procedimiento que consiste en encerrarlos en un sarcófago e introducirlos en un baño del preciado metal en estado líquido. En este sentido sí que refleja los sacrificios y prácticas sanguinarias a los que eran dados esta cultura. Los aztecas creían en que era obligatorio ofrendar a sus enemigos y a sus prisioneros a los dioses ya que era necesario darles sangre humana y de aquí que los inmolaran arrancándoles el corazón.

Autodenominado el hijo del sol, este guerrero despiadado es muy inteligente y en el momento que descubre el globo en el que viajan los protagonistas se da cuenta de lo útil que puede ser para sus planes. No se asusta y huye despavorido al verlo creyendo que es un animal volador sino que entiende las posibilidades que podría tener con su uso. Pero sí que teme a los espíritus y a los espectros de las tinieblas, trampa que le prepara Trueno, pero Titlán lo descubre y eso lo enfurece aún más. Como vimos se queda prendado de Sigrid a la que golpea y arremete en varias ocasiones por su negativa a estar con él. Por ser una mujer de cabello dorado y muy valiente la quiere para sí pero, ante su rechazo, le obliga a presenciar la horrible muerte de sus enemigos. Sigrid cede y accede a casarse con él.

*–“¿Lo ves, estúpida? ¡Titlán siempre vence...!”* - Dice mientras suelta una terrible carcajada.<sup>402</sup>

Pero no cuenta con la astucia de Trueno quien consigue parar la boda pese a que también se convertirá en prisionero del azteca. Titlán acabará en su misma trampa y tras una larga y dura pelea contra el Capitán, tropezará y caerá en la piscina de

<sup>401</sup> El Capitán...nº 88. *La historia de Izca*.

<sup>402</sup> El Capitán...nº 93. *Las estatuas de Titlán*.

oro líquido. Evidentemente su fin ha de ser el mismo destino cruel que le tenía reservado a sus víctimas.

Titlán resume al malvado que quiere controlar el poder político, económico, religioso y social de un pueblo a partir de tener atemorizada a la población. Sus súbditos se dejan vencer por el terror y ha de llegar Trueno, fortuitamente, para evitar que la situación continúe e instaurar al joven Izca en su debido trono, quién se supone que gobernará de una manera ecuánime. Diferente es el motivo de Takiri, un samurái japonés que obliga a Trueno a luchar en su nombre.

La historia comienza cuando los cuatro amigos que intentan regresar a Thule se adentran, por diferentes avatares del destino, en el desierto de Gobi. Tras un largo caminar y sufrir varios espejismos, intentan dar marcha atrás pero sus huellas han desaparecido. Poco a poco van cayendo todos. El Capitán vuelve en sí pero lo único que ve a su alrededor es un bajel anclado en las arenas. Cuando entra en su interior se encuentra a un tribunal formado por tres encapuchados al estilo del Ku Klux Klan que le dice que le va a juzgar. Desorientado Trueno intenta lanzarse a ellos preguntándole dónde están sus amigos, pero choca contra una pared de cristal. Poco después aparece un forzudo hombre al que vence y, cuando baja a la cala del barco a buscar a sus amigos, se libra de morir atravesado por una inmensa cuchilla. Después uno de los jueces se le aparece y le dice que ha sido probado y ha demostrado tres cosas: que no teme a lo desconocido, que es un gran luchador y que ha demostrado su astucia.<sup>403</sup>

Con este comienzo tan sorprendente, Mora nos presenta a Takiri, quien tiene prisioneros a Sigrid, Goliath y Crispín, y que pretende usarlos como moneda de cambio para que Trueno lleve a cabo sus propósitos. Takiri designa a Trueno como su campeón y le dice que le envidia su fuerza, su valor y su ardid. De aquí que obligue al Capitán a ocupar su identidad y le viste con su armadura de samurái y, haciendo homenaje a Dumas, Takiri se pone las ropas del Capitán y cubre su cabeza con una máscara de hierro para no ser reconocido. Se pasa de esta manera a un cambio de identidad, que hace que el lector no entienda porque su héroe ha de luchar contra enemigos que, realmente, son los de Takiri, y contra los que nunca combatiría. Para Trueno es un momento de esclavitud al verse codiciado por un hombre que le manipula y cuya motivación para hacer el mal, es la envidia de sus valores. Precisamente de esta manera se refuerzan las bondades del héroe al ser anheladas por su enemigo.

El samurái Takiri obliga a Trueno a enfrentarse en el fatídico torneo de la reina Tenziré a la que desea tener por esposa. Tras los sucesos de la sangrienta lucha, Takiri, cada vez más motivado en vengarse y acabar con los amigos del cruzado español, volverá al bajel mientras el Capitán le persigue. Una treta hará que Trueno caiga de nuevo en su poder y entonces lo doblegará arrastrándole por las arenas y le golpeará hasta casi dejarlo medio muerto. Pero Goliath y Crispín, quienes consiguieron liberarse de sus captores en el interior del bajel, pondrán fin a su venganza. Takiri y su lugarteniente, son amarrados al palo mayor del barco en espera de ser juzgados, pero la muerte será más rápida y acabará con ellos en forma de bestias feroces que los degollarán. Sin oportunidad de arrepentimiento tendrán una muerte despiadada, similar a sus fechorías en vida.

---

<sup>403</sup> El Capitán...nº 173. *El tribunal de las sombras*.

El samurái Takiri contaba con un lugarteniente que cumplía sus órdenes y que le ayudaba a llevar a cabo sus maléficos planes. La mayoría de los malvados cuentan con un segundón, que incluso, puede superarles en maldad. A veces se hace la presentación de un rufián que en realidad trabaja para un superior de peor calaña. Esto ocurre cuando el Capitán y sus amigos desembarcan en el puerto ficticio de Agar, supuestamente en manos de los cristianos. En escena aparece el barón Ulrich, un cruzado que tiene atemorizada la plaza cristiana, al que Trueno pone en ridículo delante de sus soldados al vencerle en una pelea. Pero él no es el verdadero soberano de la maldad en Agar sino que sólo hace realidad los deseos de su superior, el conde Kraffa. El noble para hacerse con la fortaleza mata al que fuera el verdadero paladín de la conquista del fuerte, Wilfried de Lautenberg, un caballero germano que unía en su figura valentía con generosidad y, que, cuando venció a los sarracenos para tomar Agar, supo dar a los rendidos un trato cristiano, respetando sus vidas y pertenencias. Mora plantea la situación con un claro maniqueísmo de personalidades, que además en este caso sí que se ven reflejadas en el aspecto físico. El caballero teutón es un hombre de mediana edad, fuerte y de rasgos apolíneos mientras que el conde Kraffa es inmensamente obeso. Ataviado con una corona, en todas las viñetas aparece comiendo e incluso se le cae la comida de la boca, representando el pecado de la glotonería. Su castigo para los enemigos es meterles en unas jaulas gigantes y dejarles a merced de las fieras salvajes que habitan el siniestro bosque donde los encierra.

Trueno es herido mortalmente por el barón Ulrich y, situándose entre la vida y la muerte, los espectros del castillo, incluido Wilfried de Lautenberg, le piden que salve a la fortaleza y vengue a los caídos. De esta manera Trueno alcanza un perfil mesiánico:

- *“Dios no dejará impune tus crímenes, conde Kraffa. ¡Algún día enviará un justiciero!”* - grita un enemigo reducido dentro de una jaula del malvado conde<sup>404</sup>.

Kraffa enseña al Capitán que tiene encerrados a sus amigos en las mismas condiciones y le chantajea para que se una a él y a su ejército de rufianes. Trueno no accede al propósito y le responde que nunca pondrá su espada al servicio de una causa innoble. Tras pasar varias pruebas en las que peligra su vida, Juju, un chimpancé que les acompañaba y que había conseguido huir, consigue salvar al héroe. Al final, el conde es reducido entre todos los protagonistas incluido Juju, quien ridiculiza al obeso mandatario lanzándole comida a la cabeza y colocándose su corona y capa. Escarnecer al enemigo se convierte en un recurso narrativo muy usado en la saga, de esta manera en vez de eliminar al adversario, se le hace burla, creando menos tensión pero definiéndolo como la némesis del héroe y otorgándole a él la victoria. Ulrich sí morirá cayendo en justa lid con Trueno desde lo alto de la muralla al patio del castillo.

La presencia de Kraffa no se abandona en la saga sino que se convierte en el único enemigo recurrente, pero esta vez como El Pulpo, el jefe de una banda de malvados. Durante varios números no se desvela cual es la identidad del misterioso personaje, recurso que mantiene en vilo a los lectores para obligarles a seguir atentos a la saga. El Pulpo lidera a un grupo de rufianes, lo peor de toda la tierra, personajes de todas las razas, que representan *“la más selecta colección de*

<sup>404</sup> El Capitán... nº 118. *Las jaulas de Kraffa*.

*bribones*” del mundo y que no van a esperar a que Trueno se digne a estropear su trabajo.<sup>405</sup> La nueva orden mundial de rufianes envenena a Sigrid y obliga al Capitán a entregarse a cambio del preciado antídoto. Pero la venganza tanto tiempo imaginada por El Pulpo se verá truncada con la presencia de Cunegunda de Scandia, que sin saber quiénes son, ataca sus naves cuando pasan cerca de los fiordos donde tiene su castillo. El cruzado español se encontrará encadenado en la cala del drakar de su acérrimo enemigo pero la intervención de sus amigos le salva de una muerte segura. El Pulpo, antes de morir, desvela su identidad a Trueno, pero debido a su propia gordura – acaba ahogado al no poder ponerse en pie – muere irremediabilmente cuando el barco se hunde debido al ataque de la fortachona vikinga.

Ni Titlán, ni Takiri, ni Kraffa mueren por mano de Trueno y ninguno consigue arrepentirse de sus pecados. Sus muertes son similares a sus maldades en vida, pasando similares sufrimientos que los que ellos habían experimentado a sus víctimas. Pero por norma general, como ya quedó expuesto en el caso de Kundra y Kyril, los hay que sí que cumplen con el mandamiento del remordimiento antes de fallecer. De esta manera se introduce la moral cristiana del acto de contrición y de la reflexión ante el paso a la otra vida, a la vez que se muestra que la maldad puede ser perdonada por un buen cristiano.

Las palabras del general Cimitarra antes de ser atravesado por las flechas, como si de un San Sebastián se tratase, sirven de colofón para poner punto y seguido a las aventuras de Trueno:

*“Fui ambicioso, traidor, asesino y ruin... pero una muerte digna puede rehabilitar al peor de los rufianes... que Dios me ayude y me de fuerzas para morir con dignidad”*<sup>406</sup>. De la misma manera que hará El Amo, tras ser auxiliado por Sigrid:

*“He vivido... una vida extraña...pronto me alejé de la sabiduría... he vivido en la violencia y el terror... olvidando que a quien hierro mata a hierro muere... ¡oh! Puse mi inteligencia... mis portentosas facultades al servicio del mal... y ahora, recibo mi merecido”*. El Amo se queda solo en la estepa rusa, enfrentándose a su destino. *“¡El destino de todos aquellos que no aman a los demás como a sí mismos!”*, según reza una apoyatura. Al igual que Cimitarra, se encomienda a su deidad y le pide que le perdone:

*“Apíadate de mí... ¡me arrepiento de todos mis crímenes!”*<sup>407</sup>

Con la muerte de Jubilai, el tártaro que intentaba imponer su poderío en una aldea china, no sólo sirve como final de un ciclo narrativo sino que sus palabras engrandecen, aún más si se puede, la heroicidad de Trueno y de sus actos. Jubilai, huyendo del Capitán es atacado por un tigre; el cruzado español intenta ayudarle pero su socorro llega tarde.

*“Tú... has tratado... de salvarme...después de lo que hice... ¿por qué? - pregunta un moribundo Jubilai a Trueno.*

<sup>405</sup> El Capitán...nº 251. *Enemigos en la sombra*.

<sup>406</sup> El Capitán... nº 127. *Desenlace inesperado*.

<sup>407</sup> El Capitán... nº 152. *¡Chendalang y los cien mil!*

-“Yo me arrepiento... quisiera vivir para comprender... como puedes tratar así a un enemigo... ¡Perdóname Capitán Trueno!”<sup>408</sup>

6. El mandatario. La figura del soberano arranca en el primer cuadernillo, como ya hemos apuntado, con la presencia de Ricardo Corazón de León, personaje histórico. Empero no es el único que sale en la saga ya que Trueno y sus amigos se relacionan con otros grandes mandatarios como Gengis Khan o Saladino.

Para Propp el soberano tenía como función básica el envío del héroe a realizar una acción. Y así se lo manda el gran sultán otomano Saladino a Trueno, quien le pide que lleve un mensaje de paz a Ricardo Plantagenet. Con la aparición de estos personajes reales en la serie, se dota de mayor veracidad al entorno partiendo de un mítico escenario como fueron las Cruzadas. La lucha por recuperar los santos lugares llevó a muchos caballeros europeos a embarcarse en lo que ellos consideraban una obligación: la de recuperar los lugares donde había predicado Jesucristo, con una presencia, cada vez mayor, de infieles mahometanos. Este ambiente, que de por sí es un marco ideal para la aventura, se produjo durante casi dos siglos en los que la cristiandad libró ocho expediciones.

Bendecidas por Papas y conducidas por los monarcas de los reinos cristianos europeos, estas jornadas fueron, en realidad, una colosal aventura espiritual a la par que una ocupación de territorios. El poder religioso de los Papas, llevó a que diferentes monarcas y sus pueblos se unieran en un solo proyecto: la predicación del cristianismo. El origen de la palabra se remonta a la cruz hecha de tela y usada como insignia en la ropa exterior de los caballeros. Quienes, después de pronunciar un voto solemne, recibían una cruz de un clérigo y se convertía en un soldado de la Iglesia.

Las Cruzadas tuvieron su carácter épico y colectivo, y en ellas participaron desde reyes hasta prostitutas creándose auténticas caravanas que acompañaban a los cruzados en sus expediciones; y, por supuesto, fueron religiosas y militares. Bajo el lema de santos, los ideales de las Cruzadas fueron una invasión y a su vez un contacto y un intercambio cultural con otros pueblos. En ellas se involucraron todos los estamentos medievales: desde las altas esferas religiosas hasta el clero más popular que las pregonaba en las iglesias, desde los reyes hasta los hijos de los nobles más arruinados que vieron en ellas un lugar para morir por la Cristiandad o volver con la fama y el poder. Los juglares y los cronistas forjaron las leyendas, las envolvieron en poesía e idearon el mito del caballero andante, noble y puro.

De ellas, sin duda, la más célebre fue la tercera, gracias, sobre todo, a la pujanza y brillo de Ricardo I de Inglaterra, quien se convirtió en el símbolo máximo de los paladines cristianos que guerreaban en Oriente contra los ejércitos del Islam. Su valiente gallardía en combate, así como sus aventuras le distinguieron como luminoso ejemplo del caballero medieval. Eso sí, su figura también fue envuelta en un hálito de romanticismo gracias a autores como Sir Walter Scott y su novela *Ivanhoe*, quien lo popularizó y lo asoció a las leyendas de Robin Hood. Ricardo se unió al rey francés Felipe Augusto – el cual no aparece en la saga de Trueno y ni siquiera se le hace mención – y del lado opuesto tuvieron al gran sultán Saladino, al que los propios occidentales consideraban como un espejo inmaculado de la

---

<sup>408</sup> El Capitán... nº 197. *Goliath desaparece*.



caballería. La cruzada llegó a su fin en 1192, con unas treguas firmadas entre el rey inglés y el sultán.

Parece ser que la figura del rey británico, supuestamente homosexual, fue exaltada y exagerada por escritores anglosajones con el fin de crear un héroe inglés que lograra alcanzar el mismo nivel de leyenda que ostentaba el emperador francés Carlomagno como paladín de la cristiandad. Pocos después de proclamarse rey de Inglaterra en una fastuosa ceremonia en la abadía de Westminster tras la muerte de su padre en 1189, Ricardo, llamado Corazón de León por su magnífica melena rubia, se embarcó a los pocos meses rumbo a la Tercera Cruzada que se iba a librar en Tierra Santa. El principal objetivo de su empresa era derrotar al gran gobernador Saladino, quien había humillado a los cruzados años antes en la que fuera el gran desastre de los templarios, la batalla de Hattin. Sus tropas se batieron con suma eficacia en puntos clave como San Juan de Acre, y finalmente se acordó una tregua de varios años, hecho que permitió el paso de peregrinos cristianos a Jerusalén.

A lo largo de la serie, el rey británico aparece y desaparece sin llegar a convertirse en un personaje recurrente pero sí en un recurso narrativo. Desde los dos primeros cuadernillos Ricardo no vuelve a aparecer hasta los números 42, 236 y 588. En el cuaderno 42 su presencia es fortuita pero esencial para la trama, ya que recoge, de manos de Crispín, el testigo de paz que le otorga Saladino. De esta manera, el autor usa una licencia histórica y atribuye a sus personajes la resolución de la Tercera Cruzada. Las otras apariciones de Ricardo no se producen en medio de un contexto histórico real. La primera, en el nº 236, Ricardo aparece en su papel de soberano: repartiendo justicia de una manera ecuánime e imparcial. El Capitán ha obligado a combatir entre ellos a dos nobles, sir Dinan y sir Terencel, que hasta entonces habían ensangrentado las tierras inglesas obligando a sus súbditos a realizar batallas reales simplemente para que ellos se pudieran divertir. La cobardía de estos señores feudales choca contra su altanería inicial y se deja traslucir en sus rasgos cómicos externos: uno grueso y bajito y el otro muy delgado y alto. Aquellos que habían aterrorizado al pueblo tiemblan a la hora de combatir frente a frente y se echan las culpas de sus juegos fatídicos entre ellos. El pueblo quiere acabar con estos nobles pero hace presencia Ricardo quien decide como final para los truhanes ponerlos a remar en las galeras. Los tres amigos ponen rumbo junto al rey de Inglaterra al castillo de Broadmoor, gobernado por un fiel vasallo de Ricardo. Sin embargo, éste le ha vendido al enemigo sarraceno sin él saberlo. Trueno salvará en dos ocasiones a Ricardo de morir en varios intentos de asesinato preparados por el conde de Broadmoor.

Su posterior actuación no se produce hasta al final de la serie. Esta vez está ilustrada por Fuentes Man de una manera muy preciosista. Sin un orden cronológico de aventuras – anteriormente los amigos se situaban en Egipto – Trueno y sus amigos se encuentran en el castillo de Corazón de León. Aunque la presencia de Ricardo es escasa, tan solo aparece en una viñeta de un flash back sobre una batalla en la cruzada, el resto de personajes hablan de él y del torneo al que va a acudir. Su apariencia física no tiene nada que ver con el modelo que dibujara Ambrós. Ni siquiera lleva barba, tan sólo una corona se ciñe sobre su cabeza y que le tapa su larga melena. Eso sí, hay que rendirle homenaje a Man por las ilustraciones que realiza: dibujos mucho más abigarrados y compactos, menos lineales que los de otros ilustradores. Man, el autor que más importancia concede

al escenario, los plantea con un gran detallismo usando para conseguirlo un juego de tramas y sombras.

Si Ricardo es considerado para el guionista catalán como un dechado de virtudes resumidas en un monarca, no menos lo son Saladino o Gengis Khan. Eso sí, cada uno de su pueblo. El sultán otomano es mostrado como un hombre justiciero y parlamentario.

-“¿Desde cuándo mis aliados atacan a los indefensos y luchan contras las mujeres?”, dice antes de que uno de sus hombres acabe con un inconsciente Trueno.

Saladino es mostrado como un hombre de mediana edad, de gran porte, sentado con elegancia sobre su caballo de raza rifeña, y cubierto con una veste en la que luce el símbolo de la media luna sobre su pecho que también aparece rematando su turbante. El encuentro entre el gran monarca árabe y Trueno es fortuito pero contundente. El Capitán se enfrenta con Salamak, un árabe que argumenta que el cruzado quería robarle a su prometida. La lucha, en presencia del sultán, es innoble por parte de Salamak quien además la pierde y Trueno le perdona la vida:

-“¡Solo Dios dispone de la vida de cada hombre!”, dice Trueno, olvidándose así de maniqueísmos raciales: tanto en una como en otra raza hay malos y bueno, justos e indignos.

Saladino tras ser testigo del enfrentamiento y de la nobleza de Trueno le pide al español que le preste un servicio: quiere que sea el emisario del pacto entre su gente y Ricardo Corazón de León. Tras varias pruebas contra los guerreros de Salamak que tienen que superar los héroes, consiguen avisar a Ricardo, quien se reúne con su oponente en presencia del trío protagonista.

-“Me han dicho que quieres pactar, Saladino. ¿Cuáles son tus condiciones?”- dice el rey cruzado

-*Evitar más sangre y acabar con el bloqueo de Jerusalén*” - responde el sultán de origen kurdo.<sup>409</sup>

Trueno se volverá a encontrar con Saladino posteriormente demostrando de nuevo la ecuanimidad del monarca. El Capitán y sus amigos han salvado al hijo de un árabe, Ali Al Raschid, de morir de las garras de un león, hecho del que nace una amistad entre los rivales. Poco después el cruzado español – que tiene como misión custodiar una cruz hasta San Juan de Acre – y sus compañeros llegan a una fortaleza cristiana dirigida por el conde Kraffa y su segundón Ulrrich el negro, los rufianes malévolos y sádicos. Paralelamente Saladino y sus soldados están preparando el ataque de la posición, y, precisamente uno de los generales destinados es Ali Al Raschid. Éste le cuenta a su señor que sabe que en el fortín está un amigo suyo, y el sultán otomano, desconociendo que se trata de Trueno, le argumenta que por encima de las particularidades está el Islam pero que, “*si no perece en la lucha, le dejará ir en libertad*”.<sup>410</sup>

En esta ocasión se trata de nuevo de demostrar que cobardes e ignominiosos habitan en todas las castas. Así entre los mandos de Saladino también está el

<sup>409</sup> Véanse cuadernillos nº 41 y 42 respectivamente.

<sup>410</sup> El Capitán... nº 122. *Treta audaz*.

general Cimitarra, hombre cruel y despiadado que acabará con la vida de su camarada en armas Ali Al Raschid en presencia de Trueno. Tras varios incidentes, el Capitán es erigido como jefe supremo de la guarnición cristiana, fortín que asediará Cimitarra. Pero en mitad de la noche resuenan los cascos de un hombre a caballo. Se trata del mismísimo sultán que viene en solitario a llevarse a Trueno a su tienda para parlamentar con él. Cuando llegan a la haima, se encuentran al malvado general Cimitarra encadenado. Saladino le pide a Trueno que confirme lo que se cuenta de los crímenes de su lugarteniente; el capitán los reconoce pero, demostrando piedad hacia su enemigo, se acerca y le da agua. Atónito, Saladino le pregunta que por qué lo ha hecho.

*“Porque nuestra religión nos enseña a perdonar a nuestros enemigos. (...). Yo os pido que no le torturéis más. Si habéis decidido que merece la muerte, ejecutadle y no le hagáis sufrir inútilmente”*

Las palabras de Trueno dejan impresionado al árabe quien, en un gesto de honorabilidad decide levantar el asedio a la fortaleza cristiana, pese a contar con más hombres y saber que tenía la batalla ganada.

*“Es bueno que haya en el mundo hombres como tú (...) ¡Qué Alá te proteja para bien de tu causa!”*, le dice mientras ambos personajes se dan un fuerte apretón de manos remarcando su amistad y respeto.<sup>411</sup>

Otro de los monarcas reales que aparecen reflejados en la obra de Mora es Gengis Khan. Aristócrata mongol, consiguió unificar a las tribus nómadas mongolas del norte de Asia creando un imperio que se extendería por toda Asia y parte de Europa. Aunque no sale tan remarcado psicológicamente como sus contemporáneos, a Gengis Khan se le define con unas pinceladas de valor y de dominio de sus hombres. El encuentro entre Trueno y el gran Khan es fortuito. El Capitán que había estado luchando contra un inicuo mandarín, le libera cerca de sus dominios pero es atacado por un grupo de mongoles que le dan muerte. A partir de aquí se desencadena una lucha entre los soldados chinos que acompañaban a Trueno y las hordas mongoles. Uno de los generales de Gengis Khan se bate en duelo con Trueno pero éste, tras vencerle le perdona la vida. Gengis Khan, que ha presenciado la pelea acaba con su lugarteniente argumentando

*“que ninguno de sus oerlok o generales, es derrotado vergonzosamente y vive para contarlo”*. El jefe mongol es mostrado como un cabecilla despiadado que arenga a sus hombres a que cojan a Trueno y a sus compañeros y que los torturen.<sup>412</sup>

Después de varios incidentes el Capitán reta a un duelo al regente mongol con quien se enfrenta, primero con la espada y luego a puñetazos. Ninguno de los dos contrincantes sale vencedor de la lucha, sino que los dos resultan extenuados, dando por terminada la aventura. La pelea – Gengis Khan es de los pocos personajes, reales o ficticios junto a Ricardo Corazón de León al que no consigue vencer Trueno–, es símbolo de igualdad entre los oponentes. El que no exista un claro vencedor simboliza que cada uno, a su manera, representa el poderío y el

<sup>411</sup> El Capitán... nº 127. *Desenlace inesperado*.

<sup>412</sup> El Capitán... nº 19. *Las hordas de Gengis Khan*.

ímpetu de un buen líder: el mongol sobre sus ejércitos y Trueno, en su andar errante, mitificando al ídolo. De esta manera Mora coloca a los dos personajes en la misma condición de heroicidad.

7. El pueblo. Hasta ahora hemos visto que los personajes de *El Capitán Trueno* se adaptan perfectamente a la narración clásica. No sólo por los actos y la personalidad del héroe sino también por las funciones que cumplen sus protagonistas. Pero la obra de Mora y de los diferentes dibujantes, lleva a proponer otro personaje que tiene una importancia vital en la historia. Es la figura del pueblo oprimido. Su presencia es persistente a lo largo de las aventuras y al ayudarlos el héroe consigue entronizarse cada vez más en su papel. De la misma manera la figura del Capitán roza la idea del mesianismo, del esperado, del único en poder solucionar el conflicto y liberar al pueblo.

Para muchos, Trueno solo restablece un orden y lo cambia por otros, idéntico o en cierta manera similar al que venían viviendo; para nosotros la restitución del bien define al héroe benefactor. Anguiano expone que:

*“La serie no cuestiona el poder como tal, pues este existe siempre, aunque sea malo. Lo que sí se pone en tela de juicio es la transcendencia y validez de este tipo de regímenes opresores, y lanza ininterrumpidamente un discurso de paz, justicia e igualdad. (...) Cuando un tirano es derrocado (...) el vacío es llenado inmediatamente por alguien que ha ayudado a los héroes en su lucha contra el opresor. A menudo en una elección un tanto arbitraria ya que no existe la decisión de la mayoría y se la “merece” solo por haber ganado la lucha”*

Hay quien ha querido encontrar en este acto de Trueno un símil al comunismo de Mora, de tal manera que el pueblo sería España y el tirano el franquismo. Anguiano continúa diciendo que, a medida que la serie avanza – entrando ya en la década de los sesenta –,

*“La noción de pueblo va adquiriendo más entidad, sobre todo social y política; de la misma manera que lo hace el mensaje de paz, que propugna el Capitán cuando Mora aprende a eludir la tuerca de la censura”.*<sup>413</sup>

Sea o no intención de sus autores introducir una crítica al sistema político establecido, lo cierto es, que el uso del personaje colectivo dentro del tebeo español alcanza notas de brillantez. El esquema de las incursiones de la pandilla de Trueno en la vida de los pueblos oprimidos suele ser siempre parecido. Normalmente sucede por casualidad: los protagonistas pasaban por allí cuando una fiera va a atacar una mujer o a un hombre; hay una pelea y una persona está en desventaja numérica, el protagonista del pueblo está a punto de morir, el héroe o sus amigos, necesitan ser socorridos en ese momento, etc. Sea cual sea el motivo de la irrupción la posterior secuencia es la misma. El nuevo amigo le cuenta al Capitán su situación y que necesita auxilio; Trueno decide ayudarlo y se arriesga a todos los peligros que incluso pueden hacerle quedar gravemente herido a él o a sus compañeros.

Este protagonista anónimo siempre tendrá un líder, un o una cabecilla, que pedirán socorro al héroe, cuyo encuentro se produce voluntariamente o por azar. Además se convertirá, con toda probabilidad, en el futuro rey o gobernante de su gente, o

---

<sup>413</sup> Ortega Anguiano. 2001. P. 113 y p. 35

bien seguirá ostentando su poder legalmente. Su origen puede ser regio como los de Izca, el indio azteca, hijo del rey asesinado por Titlán; o el doble de Crispín, el rajá de Sarjali, al que Trueno y sus amigos ayudan a conseguir de nuevo su reino; o Taya, la princesa de la isla malaya de Batakia, posesiones que el malvado Rajanakriss envidia, por lo que infecta el islote de cocodrilos. Trueno se pondrá a la cabeza del ejército de Taya para solucionar el problema.<sup>414</sup>

Pero también puede ser un ciudadano cualquiera y podrá coincidir con una persona que haya tenido un papel destacado en la trama, por ejemplo un guerrero al que ayuda Trueno y que se erigirá como el jefe una vez que el orden esté de nuevo restablecido. Hay casos como el de uno de los hombres tiburón que, se da cuenta, de que:

*–“durante años, los habitantes de esta parte de la isla hemos sido obligados a acatar el culto del genio de los tiburones. Esto ha terminado. Los extranjeros nos ayudarán a vencer a sus sanguinarios partidarios”.*

De esta manera se rebelan contra el tirano–hechicero pero también contra el dios al que les obligaban a adorar. Una vez muerto Kragan y de haber desenmascarado el secreto del brujo, según dice una apoyatura entre viñetas: *“el joven que desencadenó la rebelión contra la secta del genio de los tiburones, jura gobernar aquella parte de la isla con justicia y abolir todas las bárbaras prácticas de sus antecesores”.*<sup>415</sup>

En otros casos, se plantea la masa humana como protagonista, sin definir a un líder de entre el pueblo o de ayudar a un príncipe a recuperar su trono. Cuando Trueno cae al interior del volcán de la reina murciélago Anga, descubre a un motón de hombres que viven allí y que están dirigidos, en cierta manera, por el Doctor Mágico. Se trata de esclavos y extranjeros prisioneros que Anga ha sacrificado sin saber que el volcán estaba extinto y había un río de agua en su interior. El valeroso caballero español toma el control de la situación arengándoles:

*–“Compañeros (...) el Doctor Mágico me ha dicho que vosotros estaríais dispuestos a seguir a un jefe que os llevara a la lucha contra los vampiros. Si me queréis como tal, yo estoy dispuesto a dirigiros”.*<sup>416</sup>

La idea de liberar a esclavos se produce varias veces. Entre los primeros cuadernillos de la saga, nos encontramos la tiranía de los Escorpiones, una secta de bandidos que vive en Egipto y que, con la caída del poder de los faraones, se fueron adueñando de las tierras y oprimiendo al pueblo. Uno de los esclavos le cuenta la historia al Capitán pero no se sabe su identidad, tal vez por ser la primera vez que tocan este tema en la serie. Los protagonistas ayudan a los cautivos, les organizan y les dirigen para luchar contra la malvada secta. Esta idea de la esclavitud también se dará hacia el final de la saga cuando Trueno arenga a unos hombres sometidos por un hindú a que tiren de una plataforma en la que se sitúa un palacio rodante.

<sup>414</sup> Véanse cuadernillos nº 87, 543, 312 respectivamente.

<sup>415</sup> Véanse nº 323 y ss.

<sup>416</sup> Véanse nº 216 y ss.

*“Esclavos tenéis una ocasión de demostrarle al marajá Negro vuestros verdaderos sentimientos hacia él. Poneos en marcha. (...) poneos de pie. Sois hombres. No dejéis que este salteador os reduzca a objetos. En pie por vuestra libertad.”*<sup>417</sup>

El pueblo como ente sometido se da en todas las civilizaciones y zonas geográficas. La pandilla encuentra en Centroamérica a Hiata una valerosa muchacha a la que los héroes ayudarán para acabar con Nauhac, el rey heredero, que ha creado el culto sagrado a los puercoespines. Una vez acabado con el mal endémico que asola al poblado, Hiata dice a sus nuevos amigos:

*“ahora viviremos tranquilos y echaremos a los puercoespines de nuestros sembrados”*. Entre sus viajes también llegarán hasta Australia en el que entablarán amistad con un aborigen llamado Irg que huye de unos dingos. Irg les cuenta que se estaba fugando de los sicarios del Amo del Fuego quien tiene atemorizada a las aldeas. Encabezados por el aborigen, Trueno une a todas los habitantes para acabar con la usurpación.

*“¿Estáis dispuestos a luchar hasta el fin por vuestra libertad y la libertad de vuestros hermanos de las demás aldeas de la selva?”*, con esta disertación consigue que se unan demostrando que el poder de la masa puede luchar contra los tiranos.<sup>418</sup>

Otro de los fines de la incursión heroica es la rehabilitación de poderes. Puede ser de personajes regios o de jefes de la sociedad, la diferencia con los casos mencionados es que el socorro para que se produzca la restitución no proviene de ellos sino de alguien del pueblo. A esta situación se llega cuando el verdadero rey o gobernante ha sido secuestrado por el villano que, anhelante del poder, preside de una manera tiránica. Mora nos deja tres ejemplos a comentar. El primero es la historia de la montaña de la niebla eterna, lugar al que llega la pandilla – aumentada en número por una pareja que proviene de otro episodio – en la que el grupo cae a un abismo. En el interior de él vive un pueblo de origen chino que, tiene como ley, atacar a los extranjeros que llegan. Supuestamente tiene como dirigente a un hombre mayor muy sabio y justo pero que cambió repentinamente su actitud y que comenzó a exigir a sus ciudadanos unos diezmos muy altos. El pueblo, arruinado, vive atemorizado y tan sólo una niña se salta las normas respecto a los forasteros y les pide ayuda. Por supuesto los héroes españoles descubrirán que es un timo y el verdadero Koznar, el jefe del poblado, está encerrado en las mazmorras. Una vez restituido en su cargo, Koznar se mezclará entre el pueblo administrando justicia, aconsejando a su gente y haciendo gala de sus dotes curativas.

De la misma manera, rehabilitarán en su cargo a Azca, la reina maya, cuando, en este caso, un guerrero, el Puma Negro, les pide ayuda. Trueno organizará al pueblo en la lucha contra Huxaco, el mago que tenía encerrada a la soberana. Y en el otro lado del mundo, será Grechet, una campesina sajona a la que ayuden a organizar un pequeño ejército para quitar del poder al malvado margrave Adolf, quien tiene encerrado – y de nuevo con un guiño a Dumas – al verdadero rey en sus

<sup>417</sup> Véanse cuadernillos nº 37 y 608 respectivamente.

<sup>418</sup> Véanse cuadernillos nº 369 y 573 respectivamente.

mazmorras cubierto con una máscara de hierro para que no le reconozcan ni sus propios soldados.<sup>419</sup>

El contacto de la pandilla y los pobladores a donde lleguen dependerá de cómo lo hagan, si viajan en el globo, los habitantes creerán que el aerostático es un ser maligno y que ellos son mágicos. Otras veces pensarán que son hijos del sol, sobre todo si les acompaña Sigrid e, incluso, creerán que tienen poderes sobrenaturales, como en el caso de los lamas que al ver luchar a Trueno contra Goliath piensan que son superhombres. En cierta manera se produce una idea de superioridad de la raza occidental sobre las otras: africanos, orientales o precolombinos, consideran a los protagonistas como sorprendentes y por lo tanto superiores. Eso sí, Trueno va inculcando respeto con todas las culturas con las que tiene contacto: Goliath mata a un yak pensando en su deporte preferido, comer, pero es atacado porque ha acabado con un animal sagrado para esa cultura. El Capitán le ayuda pero luego le reprende diciéndole que

*“la primera atención que debe tenerse con el vencido es no mancillar sus costumbres, por muy absurdas que nos parezcan”.*<sup>420</sup>

Con su paso, van dejando su rastro e incluso son ellos los que administran justicia si no hay un responsable que lo pueda hacer. En el episodio *La voz de Zankú*, la pandilla está en Centroamérica buscando los cadáveres de los padres de Sigrid. Por diversas causas llegan hasta un poblado que vive en los árboles debido a que el suelo está lleno de animales prehistóricos; para que éstos no les ataquen sacrifican a sus víctimas a un dios llamado Zankú. Trueno y Sigrid descubren que el hechicero de la aldea se hace pasar por la deidad y, tras un forcejeo, muere despeñado. Trueno dice a Sigrid que los arborícolas,

*“han obedecido ciegamente... hasta que no haya un jefe digno, que elegiremos nosotros, seremos sus dioses”*- instaurando ellos, de esta manera, una jefatura más justa.<sup>421</sup>

Cuando la pandilla es esperada desde hace tiempo, la idea de mesianismo se refuerza. Para el Dalai- Lama, al que Trueno ayuda porque su monasterio está bajo el poder del tirano Lanka-Lama que tan sólo quiere las riquezas, el Capitán se ha convertido en el hombre esperado, anunciado en los textos sagrados.

*“Todo está escrito en el libro del destino y en él, se dice que tú eres el extranjero elegido para liberar a nuestro pueblo. (...) para vencer al tirano y liberar a mis gentes. Tú eres ese hombre. Recibe mi bendición y devuélvele a mi pueblo la paz. A su gente el Lama les arenga diciéndole que,*

*“debemos unirnos en una lucha contra el Lanka-Lama, exterminar su poder y devolver (...) la paz de que durante tantos siglos disfrutó. A nuestro lado luchara un bravo guerrero, diestro en el combate, y del que habla el libro del destino como*

<sup>419</sup> Véanse cuadernillos n° 308, 558 y 595 respectivamente.

<sup>420</sup> El Capitán... n° 26. *En el misterioso Tibet*.

<sup>421</sup> El Capitán... n° 86. *La voz de Zankú*.

*nuestro salvador*”. El Capitán organizará a los monjes y al pueblo hasta que caiga la tiranía<sup>422</sup>.

Pese a que se presente con sus compañeros, el ideal del esperado, que va a crear un mundo justo y feliz, recae en la figura heroica de Trueno. El mesianismo, hecho común sobre todo a los pueblos judeo-cristianos y que recoge el guionista por su



herencia cultural, se traspone al Tíbet, a un lugar ideal donde el Capitán restablecerá un nuevo mundo utópico. La situación es la correcta para que se produzca la llegada del esperado: un grupo social que sufre una opresión fuerte y un dirigente espiritual que no es capaz de tomar armas, tanto por su condición de religioso como por su avanzada edad, uniendo de nuevo sabiduría y vejez. Por eso el anhelado, el que está anunciado en el libro del destino su llegada, coincide

con la figura del joven que, con sus dotes de mando, encabeza la rebelión, es decir el héroe español.

En el Medievo la idea del esperado, del Príncipe divino y del Paraíso Terrenal estaba representada en un guerrero inspirado por Dios, que vendría a liberar a su pueblo al frente de un ejército; en este caso se traslada la misma idea pero en vez de usar a un poblado de mayoría cristiana se pasa a uno budista, tal vez por resultar más atractivo para la aventura. En el fondo subyace el mismo concepto religioso de que el Ser Supremo no abandona a su gente y les da un enviado para solucionar los conflictos. Pero la idea de mesianismo no ha de estar escrita, el héroe gracias a su inteligencia, arrojo, valor y a sus dotes de organización, se convierte en un ser mesiánico, que, aunque su llegada no aparezca recogida en leyendas orales o escritas, sí que será el guía y el líder para los pueblos a los que socorre.

#### 4.3.4. El Capitán Trueno, el ideal del caballero español cristiano

Como vimos todos los héroes del tebeo de aventuras cuentan con una idea de patriotismo altamente arraigada, y en el caso de *El Capitán Trueno*, pese a que cierre un ciclo en nuestro análisis, no iba a ser menos. Aunque sus aventuras no se produzcan todas en territorio nacional, sólo vuelve en episodios esporádicos a su tierra natal, su origen no lo olvida y ninguno de los tres personajes principales deja aparte su nacionalidad. “*Retroceded ante la espada de un español o inclinaos ante la muerte*” dice Trueno cuando dirige a los tibetanos en la lucha, o “*si un hombre vende a sus hermanos; ten por seguro que no es español*”, le contesta el Capitán al general árabe Cimitarra.<sup>423</sup> “*Santiago y cierra España*” se convertirá en su grito de guerra pese a que

<sup>422</sup> El Capitán... nº 27. *El monasterio de la muerte*.

<sup>423</sup> Véanse cuadernillos nº 30 y 124 respectivamente.



Armonía Rodríguez asegure que era una expresión que la censura imponía a Mora a poner en boca de sus personajes.<sup>424</sup> Expresión que en este caso roza el anacronismo ya que fue usada por vez primera en la batalla de las Navas de Tolosa, en 1212, por el rey Alfonso VIII de Castilla y que supuso la entrada de los cristianos en el corazón de Al-Ándalus. Recordemos que la III Cruzada en la que comienza la saga de Trueno se sitúa entre 1189 y 1192; pese a esta incoherencia histórica, el significado de la expresión remite a invocar al apóstol Santiago, patrón de España, mientras que el *cierra* se refiere a poner fin al combate y la expresión tiene como fin dar a conocer la unificación de la nación. Las palabras fueron usadas por cruzados de la Reconquista española así como por los tercios de infantería en Flandes. Lo que importaba de ella es el sentimiento nacionalista, el concepto de España asociado al apóstol Santiago como su patrón, la unión de muchos hombres – los cristianos frente a los árabes – que demostraban su coraje y enarbolaban la bandera religiosa frente a lo que ellos consideraban un hereje. Este grito de guerra es una demostración de que la idea de España como país, está arraigada desde hace muchos siglos.

Como plantea Guzmán Urrero, la sátira de Cervantes consolidó un género, del que Trueno evidencia su más puro estilo. El Capitán es un corazón errante que tiene como destino ayudar a los demás y, como ideal, crear un ejército para hacer el bien:

- *“el tesoro servirá para hacer buenas obras...hace tiempo que sueño con poner en pie de guerra una mesnada de caballeros que, como nosotros, quieran dedicarse a luchar contra el mal y a defender a débiles y oprimidos”*.<sup>425</sup>

El Capitán se enmarca en el grupo de caballeros que tienen como máximas virtudes el honor y el valor, y que ambas son puestas a prueba en cada aventura.

*“Para someterse a tan dura experiencia, el caballero se fortalece con un ideal trascendente –su lucha tiene una dimensión sobrenatural– y también con el amor de su dama, a la que idolatra”*.<sup>426</sup>

Pero por supuesto la figura que nos plantea Mora de *El Capitán Trueno* es, de la misma manera que hacían los cronistas medievales, completamente idealizada. El caballero del tebeo de aventuras no muestra las miserias del pueblo – y si lo hace es sólo para denunciar una opresión social, que, se supone, se recuperará cuando triunfe de nuevo el orden y se invierta la fase de maldad – ni tampoco las verdades del día a día del hidalgo. No aparecen cualidades negativas del personaje ni defectos que evidencien rasgos con los que el lector no pueda identificarse; se olvidan los semblantes deplorables que puede llevar implícita una vida errante o la vida de un soldado en la batalla; la obra sigue las mismas pautas en general que hacían los juglares al cantar en la corte de Bretaña: entronizaban al hombre dentro del ideal perfecto, el ser humano más puro. Pero Mora no caracteriza sólo a Trueno con estas características. Junto a él están sus compañeros: el iniciado y la inquietud, Crispín; la confianza de la amistad, Goliath; la esperanza y el sustento, Sigrid; la nobleza de otras razas como la de los guerreros samuráis, los sajones o los árabes, héroes anónimos a los que el guionista dota de unos rasgos caballerescos y los sitúa en el mismo plano que el del adalid hispano.

<sup>424</sup> Rodríguez, Armonía. *El gran libro de El Capitán Trueno*. Ediciones B. Barcelona, 2006.

<sup>425</sup> El Capitán... nº 103. *La tempestad*.

<sup>426</sup> Urreo, Guzmán. *Libros de caballerías*. Disponible en línea: <http://www.guzmanurrero.es/index.php/Literatura/Libros-de-caballerias.html>. (Consultado el 18/07/2010)

El cruzado español es básicamente cristiano; es, como evidenciaba la figura de Don Quijote, la encarnación del honor, del defensor de la justicia. Al igual que el viejo hidalgo de la Mancha, sale de su castillo con sus armas para cumplir su fin; en el camino se ve envuelto en distintos avatares, se expone al riesgo, desde los peligros que le impone la Naturaleza – lucha de la que sale reforzado – hasta la maldad impuesta por bellacos que se cruzan en su camino; socorre a los indigentes, impone la paz y tiene como figura superior a Dios, la única ante la cual se arrodilla. El Capitán busca la paz en el mundo emulando a los primeros cristianos que salieron a propagar la palabra de Jesús por los confines de la tierra, pero para llevar a cabo su búsqueda usa su caridad cristiana – nunca dejará a un desvalido sin ayuda – y su valentía. Al igual que hiciera Don Quijote ofrenda su sangre a la conquista de su ideal y se convierte, como el viejo hidalgo, en un

*“héroe cristiano. No se conforma con la idea de luchar contra un mal localizado en su país y en su tiempo. Quiere servir a todos los pueblos, a la cristiandad. (...) Su reforma del mundo la confía a una institución: la orden de la caballería andante”*<sup>427</sup>.

La religiosidad, impuesta o no por la altas esferas, es patente en la saga. El Capitán deja en evidencia a los falsos dioses al vencer a sus sacerdotes: a Kragan el tiburón prehistórico al que le ofrecen sacrificios humanos, al oficiante del templo flotante de Sivang que idolatra a un dios tigre; a Anga, la reina que obliga a sus súbditos a venerar al ídolo, falso según palabras de Trueno, de los vampiros y que arroja a sus prisioneros al fuego sagrado de un volcán. Los sacerdotes que practican estos rituales pagarán su orgullo y su maldad, como Anga, que será acibillada por su propio pueblo<sup>428</sup>.

Pero, de la misma manera que se critican las falsas deidades, se respetan otras religiones, aunque, eso sí, siempre se imponga la fe cristiana como la verdadera. Claros ejemplos se dan entre las creencias cristiana, islámica y las deidades vikingas.

*–“Por Alá que vuestro Dios es más generoso que el nuestro con los traidores – le dice Saladino al Capitán después de que Trueno le perdone la vida al moro Salamak tras una traicionera pelea por parte del árabe.*

*–“Te cubriré de oro por lo que has hecho”- le dice el Alí-Al-Raschid el moro, a Trueno tras haber salvado a su hijo de las fieras.*

*–“Los cristianos hacemos el bien porque es nuestro deber y porque así lo manda nuestro Dios y no aceptamos recompensas” – contesta el Capitán.*

Las tradiciones de los hombres del norte se explican en la serie pero siempre con un comentario a favor del cristianismo: *“Cuenta la mitología escandinava que Odín es el padre de los dioses y el jefe de los ejércitos caídos en combate a los que reúne en el más allá, en el Walhalla, mansión que les destina especialmente. (Esta leyenda al igual que otras muchas, la hizo desaparecer el cristianismo con la pureza de su fe), reza una apoyatura de texto bajo una impresionante viñeta realizada por Ambrós en la que se ve a Odín montado en Sleipnir, su caballo y dirigiendo a los muertos hacia el valle sagrado. Cuando encuentran los cuerpos incorruptos de los verdaderos padres de Sigrid en el nuevo mundo, le van a dar cristiana sepultura, enlazando de esta manera con el*

<sup>427</sup> Basave Fernández del Valle, Agustín. *Don Quijote y el valor de lo caballeresco*. Revista de estudios cervantinos nº 6. Abril-mayo 2008. P. 20 y ss.

<sup>428</sup> Véanse cuadernillos nº 320, 338 y 215 respectivamente.

cristianismo que se produjo entre los vikingos hacia finales del siglo X, con el reinado de Olaf I que hizo oficial la religión, aunque muchos poblados y áreas rurales mantuvieron sus creencias en los antiguos dioses<sup>429</sup>.

El símbolo religioso también se encuentra muy presente, sobre todo en los primeros capítulos: la primera misión del equipo de Trueno es custodiar el cáliz sagrado desde Palestina a España. Después y tras varias aventuras, se topan con un misionero disfrazado de árabe en tierras africanas que oculta una gran cruz en un carromato y que desea llevar a San Juan de Acre para que los peregrinos la puedan venerar. Para defender el legado de Jesús la pandilla se enfrentará a la tribu africana de los Kambili, a la maldad del conde Kafra y sus jaulas para hombres o al general Cimitarra entre muchos otros peligros.<sup>430</sup>

A lo largo de toda la serie se ponen alegatos moralizantes en boca de los personajes:

-*“Debemos amarnos los unos a los otros. Cuando los hombres olvidan esta máxima, el mundo de los hombres no se diferencia en nada de las selvas de las bestias”*- le dice un viejo mandarín a Sigrid;

-*“¡Desdichado! He aquí adonde le ha llevado la ambición desmedida, el desprecio a los demás”*- Exclama Trueno refiriéndose a la locura cuando muere despeñado el Conde Hierro porque cree que donde pisa es oro.

-*“Se acabó la esclavitud”*- grita Goliath mientras rompe las cadenas del pueblo oprimido por la secta de los Escorpiones.

-*“Muchos hombres se llevan de este mundo al morir, las lágrimas y el afecto de los demás: son los que piensan en todos antes que en sí mismos, y este bagaje de lágrimas y afecto es de un valor difícilmente superable. El viejo del escarpado ha vivido solo para él a costa de los demás, y por eso no se lleva más que el horror de sus semejantes... suspiros de alivio... y un poco de arena”* – alegato del Capitán a Crispín cuando presencian la muerte del villano.

-*“La línea divisoria entre las buenas o malas acciones no pasa por el color de la piel... sino por el color de las intenciones... ¡las hay traslucidas y las hay más turbias!”*, le espeta Sigrid a la reina de color Klania.

-*“No haría más que despertar la codicia de otros hombres y traer muertes y más muertes”*, dice la persa Chebira mientras arroja de nuevo a las profundidades marinas una gigantesca perla que han encontrado. La apoyatura de texto de la viñeta refuerza más estas palabras: se pone así *“fin a una larga serie de luchas y traiciones que tuvieron por objeto la gigantesca perla”*.<sup>431</sup>

Y es que, en el fondo, la serie está repleta de valores morales que se transmite en boca de sus protagonistas y en sus conductas: la caballerosidad de los cruzados, la

---

<sup>429</sup> Véanse cuadernillos nº 40, 112, 69, 102, respectivamente. Eso sí, Sleipnir, el corcel de Odín que era capaz de ir de un extremo al otro del horizonte, sólo está representado con dos manos y dos patas y no con cuatro de cada uno como debería de ser ya que con sus extremidades simbolizaba los ocho vientos de la mitología escandinava.

<sup>430</sup> Véanse cuadernillos nº 104 hasta 127

<sup>431</sup> Véanse cuadernillos nº 184, 435, 37, 473, 476 y 209 respectivamente

educación, el respeto, el idealismo, la valentía, la nobleza, la ayuda desinteresada, el honor, la lealtad, la camaradería, la justicia, la cortesía, el sacrificio, el sentido del humor, la alegría o la solidaridad. En este sentido no estamos de acuerdo con las afirmaciones de Hernández Cava, de que

*“El Capitán Trueno no pretendió ser una escuela de ética, aunque (...) algunos valores morales los intuimos leyendo sus correrías”.*

Opinamos que, por lo mostrado anteriormente, sí que fue un espejo de conducta y que tiene una fuerte herencia religiosa cultural española entre sus hojas. Eso sí, estamos de acuerdo en las afirmaciones del guionista de cómics cuando dice que la lucha de Trueno

*“Contra el Mal y a favor del Bien, su abnegación, su solidaridad, su posicionamiento frente a toda suerte de tiranía, sus ideales, han estado presentes en cualquier buen relato de aventuras, se escribiera bajo una dictadura o bajo un régimen democrático”.*<sup>432</sup>

Y esto se debe precisamente a que Trueno pertenece a la casta de los héroes perdurables que tienen como telón de fondo la aventura. En este entorno, los viajes, el misterio y el riesgo, se complementan con el liderazgo del héroe y con un guión que admite todo tipo de anacronismos y un mundo de fantasía en el que ninguna peripecia resulta inverosímil. Trueno, como un caballero ideal, no encuentra límites en sus posibles aventuras, nada le detiene, ni el maelstrom, ni un huracán, ni el peor plan que pueda urdir uno de sus mayores enemigos. Siempre está presente para acabar con la tiranía y conseguir salvar a Sigrid, réplica perfecta del Capitán, o al más débil de los oprimidos.

La aventura le hace llegar a recorrer la tierra entera pero también a explorar mundos desconocidos: una isla perdida, un volcán, un valle oculto entre montañas o el interior de un iceberg. Mundos habitados por seres maravillosos o reales: vikingos de una raza prehistórica, hombres que adoran a mitos animales, unicornios o yetis. Espacios ocultos que se complementan con licencias narrativas que intentan hacer más convincente la puesta en escena. Es entonces cuando el lector no extraña la presencia de animales prehistóricos, que dentro de un árbol haya pasadizos que conduzcan a un tótem gigante, que un volcán acoja un lago subterráneo u hongos gigantes o que en el interior de un iceberg pueda subsistir alguien habitándolo. Otras veces las licencias son históricas: los héroes viajan en un globo aerostático que le traslada de un continente a otro y los cuerpos de los verdaderos padres de Sigrid se encuentren incorruptos en una cueva del nuevo mundo trescientos años antes de que sea descubierto. Por supuesto los autores de la obra de Trueno no son los primeros en usar anacronismos. Al ser un trabajo de ficción que usa una base histórica como es el Medievo, hay multitud de ellos. William Shakespeare ya los utilizaba como los que se pueden detectar en *Macbeth*. En la obra se parte de un hecho histórico: los violentos sucesos acontecidos durante el reinado del rey escocés Duncan, en el siglo XI. Son acontecimientos verídicos que el dramaturgo inglés usa de pretexto para situar a sus personajes y explicar los conflictos humanos como la ambición de poder. Pero en el acto segundo, escena primera hace una referencia a los relojes, hecho bastante incoherente ya que en el año 1037 es muy probable que no existiesen en Escocia. De la misma manera en el castillo donde se

---

<sup>432</sup> Hernández Cava, Felipe. *50 años de El Capitán Trueno*. El Cultural. 18/05/2006. Disponible en web: [http://www.elcultural.es/version\\_papel/LETRAS/17266/50\\_anos\\_de\\_El\\_Capitan\\_Trueno](http://www.elcultural.es/version_papel/LETRAS/17266/50_anos_de_El_Capitan_Trueno) (Consultado: 25/10/2008)

desarrolla la acción, el de Cawdor, se plantean licencias ya que el verdadero emplazamiento no fue construido hasta aproximadamente 1380.

El mar, el desierto, el aire o el bosque, son escenarios donde el héroe cumple su misión: supera las pruebas, se enfrenta al dragón y vence al enemigo. Una vez cumplido su cometido regresa a su destino, en este caso el castillo de Sigrid, en Thule. De allí partirá de nuevo para seguir cumpliendo con su objetivo de socorrer a los débiles, dejando su legado moral en los viajes circulares que realiza. Es una lucha constante y sin descanso que le confiere más heroicidad. Trueno realiza odiseas que le llevan de Tierra Santa a Japón, de Amazonia a Australia. Las aventuras se repiten en ciclos narrativos en los que la estructura es la misma: la partida del héroe, su encuentro con otros personajes, en forma de ayudantes o donantes, su duelo con el enemigo y su regreso al punto de partida.

Y es que Trueno entra en el juego de los viajes iniciáticos, en los desplazamientos que Homero marcó con Odiseo y que llegan hasta a los personajes del western clásico o que se ven reflejados en los protagonistas del cineasta John Huston<sup>433</sup>. Todo relato épico está construido a partir de la idea de la partida, ya sea por unos motivos – ofensas, abandono de un modo de vida y de un pasado o simple casualidad – u otros, al que le sigue un viaje que puede ser geográfico o psicológico. El héroe se convierte, como ya advirtiera J. Campbell, en el *elegido* y el Capitán lo demuestra erigiéndose como el valedor de los intereses generales de las personas a las que va ayudando en su camino. El personaje de Mora es un héroe aventurero justo y honrado, que no teme a la muerte y que se cruza en su camino con las pruebas iniciáticas que el destino le coloca hasta que consigue llevar a cabo su misión.



Su heroicidad se refuerza con los viajes que realiza desde el primer cuadernillo a Oriente. El pretexto del Medioevo y de las cruzadas, de las peregrinaciones, enlaza con la búsqueda de las tierras donde nace el sol. Oriente significaba, para estos hombres, el territorio en el que vivieron los seres a los que reverenciaban: Jesús o Mahoma. Para el cristiano era, además, el exotismo de un lugar lleno de riquezas, el espacio fabuloso en

<sup>433</sup> Pablo Pérez Rubio expone en *El western, viaje iniciático por los mapas de la épica*, que dentro del cine de vaqueros americano de los años 40 y 50 se muestra al héroe que responde más fielmente a los patrones de la épica tradicional, y que experimenta lo que Campbell llama en *El héroe de las mil caras* «la llamada de la aventura». Algo ha venido a alterar la armonía establecida: ese orden natural, propio de una sociedad fronteriza y sin apenas ley como la del Far-West en el siglo XIX, ha sido quebrado y el héroe se involucra, por diversas causas, en su restablecimiento. De la misma manera en las obras de Huston los protagonistas se lanzan a la búsqueda de algo, aunque en casos como el de Sam Spade en *El halcón maltés*, (*The Maltese Falcon*, 1941) una vez que lo consiguen lo pierden al final. (Disponible en web: <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/12593517559033733087624/p0000001.htm>) (consultado el 29/10/2010)

el que conjugaban religión y atracción por otras culturas. Además si el caballero moría durante las pruebas que el destino le tenía reservadas, se convertía en un héroe.

De aquí que el ídolo, en muy pocos casos, tuviera descendencia. El alma errante, la llamada de la aventura, desaparece cuando el héroe pierde esta condición al casarse, tener hijos y envejecer. Por eso Trueno en su deambular narrativo nunca cede a la desidia ni se somete a las normas sociales del matrimonio<sup>434</sup>.

Su trabajo heroico le lleva a desarrollar las funciones de las que hablan Joseph Campbell o Vladimir Propp, que, por cierto, son comunes a todas las narraciones conocidas por el lector. Por eso el espectador sabía lo que va a acontecer y disfrutaba con ello, cumpliendo una nueva función: la de mantener la intriga con su lectura. Es entonces cuando sus peripecias pecan de repetitivas y redundantes pero sin llegar a la monotonía. Sello que lo crea el propio medio narrativo de masas y que está caracterizado por aventuras episódicas, publicación por entregas, constitución de un universo propio, fácil y coherente para el lector, repetición de las aventuras en diferentes ciclos narrativos y escasa información de los personajes. Desde un punto de vista mercantil su fin es reforzar el vínculo con el lector. *El Capitán Trueno* fortalece su relación con el público, le traspasa sus códigos morales y le muestra su figura de caballero cristiano a la vez que le entretiene.

Trueno representa la figura heroica cristiana. Modelo, que recordemos, ha de ser admitido por la sociedad, percibido por quien lo consume y que ha de conectar con el público. El Capitán demuestra su heroicidad al superar las pruebas y obtener algo valioso para sí mismo y para la humanidad. Su destino es el del héroe benefactor: instaurar un orden nuevo frente al oprobio basado en principios morales universales. Por eso *El Capitán Trueno* es, de todos los analizados, el que ha nuestro juicio responde de una manera más directa a la idea de héroe clásico.

---

<sup>434</sup> Recordemos que sí hubo otras series en las que el héroe tenía hijos, pero entonces se abandonaba el padre como personaje heroico y su función de ídolo se trasladaba a sus vástagos. Caso aparte es el de la saga de *El Guerrero del Antifaz* en la que, como ya hemos visto, sí que se continúa con las aventuras del personaje en una segunda fase una vez que se casa e incluso tiene descendencia.

## CONCLUSIONES

1. El cómic como forma de comunicación y expresión surgida a finales del siglo XIX, se mantiene con variantes respecto a otros medios de comunicación. Por su propia índole tiene una gran influencia en clases sociales permeables y se relaciona con otras formas de expresión como el cine, la novela popular o la radio.
2. En la posguerra el cuaderno de aventuras y el tebeo alcanzaron una importancia notable debido, principalmente, a que eran un medio barato y popular. A este aspecto se le suma la necesidad de la sociedad de la época de buscar vías de escape tras el conflicto bélico.
3. El cómic es, por su gran carga visual, un instrumento de fácil lectura lo que le hizo afincarse como uno de los medios populares más atractivos de la época.
4. Con el paso del tiempo el tebeo adquirió una sofisticación intelectual y una reinterpretación, que probablemente, no estaría en la mente de los autores originales.
5. El cómic español de posguerra obviamente se contagió de las circunstancias sociales, políticas y culturales del momento, lo que nos hace pensar que parte de la sociedad estaba de acuerdo con el régimen político dictatorial.
6. El héroe, y más uno de carácter popular, es un reflejo de su tiempo. El ídolo siempre lleva en su interior algo implícito de la ideología de su época, de aquí que al ser totalitaria el héroe también tuviese ciertos rasgos comunes. Estos héroes no se dan hoy en día por su vinculación a unas características sociopolíticas muy determinadas. Es, con la llegada de la democracia, cuando se empiezan a criticar como personajes alienados. Sin embargo, en su análisis, no se aprecian saludos ni expresiones que recuerden al Régimen vigente durante su publicación.
7. La identificación con los personajes fue constante y el adoctrinamiento político sugerido no parecía mediar en las ventas ni en la aceptación popular que obtuvo el producto durante más de dos décadas. Estos tebeos poseían una carga ideológica y estética muchas veces no predeterminada pero a la que la sociedad correspondía.
8. Entre los valores que se extraen de estos personajes destacan, entre muchos otros, la heroicidad, la familia, el patriotismo o la amistad reforzada ésta por la presencia de los compañeros de viaje y de aventuras.
9. Los héroes analizados heredan tanto en el fondo como en la forma, la influencia de mitos y su eficacia probada dentro de la narrativa histórica. Además existe un fuerte predominio, tanto estética como temáticamente, de los personajes del cómic estadounidense pero siguen manteniendo el sello y la herencia autóctona española.
10. Por norma general la acción se traslada a contextos espaciotemporales fuera de la sociedad contemporánea del momento. Este hecho, criticado como alienante, se produce porque estos escenarios favorecen más las oportunidades para que se produzca la aventura. El argumento histórico de los tebeos – oeste, medievales, ciencia ficción, etc. – da pie a una mejor comprensión de los sistemas heroicos. Los años cuarenta y cincuenta buscan sobrevivir y salir



adelante y en estos pasajes aventureros, las proezas y las hazañas, diferentes a las que podrían ser las de hoy, se pueden dar con mayor facilidad. Así la figura del héroe alcanza una dimensión lógica para esos tiempos, sirviendo de icono y representando unos valores que se han trasladado en el tiempo.

11. Existió un exacerbado carácter nacionalista y religioso promulgado a partir del nombre y de las expresiones más comunes del héroe. Muchos de los lectores, al identificarse con el protagonista, tendía a sentirse orgulloso de su patria y a tomar conciencia nacional.
12. La representación física de los personajes no conjuga con los conceptos religiosos imperantes en la época, característica más acentuada en el caso de los hombres. Ni los héroes, ni los villanos, ni las mujeres evidencian una estética que pudiera ser modelo iconográfico ideal católico. Al contrario, se alejan de este icono y rozan, en la medida en la que les estaba permitido, una fuerte atracción estética, influida sobre todo por los cánones cinematográficos y por el cómic estadounidenses.
13. Se plantean básicamente dos tipos de personajes femeninos que cumplen papeles diferentes pero complementarios: la mujer como elemento sustentador de la familia y aquella que representa la sensualidad y la atracción para el hombre. La primera se usa como uno de los pilares principales de la sociedad. Es el origen y la medida del héroe, y en ella, él encuentra la proporción. El segundo icono está fuertemente contagiado de los cánones estéticos cinematográficos, son figuras que, sin alejarse de la moral imperante, representan la libertad y evidencian oficios propiamente masculinos. Los dos grupos de mujeres beben de la dicotomía del Bien y el Mal en la representación bíblica de Eva y Lilith. Sus apariencias icónicas se asemejan bastante y los dos grupos tienen una fuerte carga erótica en su aspecto externo.
14. Los antagonistas tienden a tener una motivación para realizar el mal que no depende de la religión ni de la raza. En las obras analizadas no se plantea un maniqueísmo exagerado y la maldad y la bondad se presenta en cualquier tipo de personaje de cualquier raza. En algunos casos los representantes del Mal se asocian a determinadas razas pero por estar influidos por el momento histórico vigente, como puede ser los conflictos bélicos como la Segunda Guerra Mundial o el de las dos Coreas. De la misma manera se encuentra un modelo de maldad en los cánones literarios o cinematográficos como son los personajes irreales del mundo del terror. El motivo que mueve a los tiranos a realizar sus fechorías, es principalmente el intento de control del mundo, ya sea a partir de una forma de gobierno como es la tiranía o de querer alcanzar el poder más allá de la vida, como en el caso de los científicos.
15. El héroe actual evidencia muchos de los aspectos universales del mito, de la misma manera que lo hacía el ídolo de posguerra surgido en los tebeos de aventuras. Sin embargo sí que se puede hablar de una evolución de la heroicidad del personaje hacia modelos mucho más individualistas, más preocupados consigo mismos en vez de con la sociedad. El compromiso de ayuda a los más desfavorecidos, que desarrolla el ejemplo de nuestro héroe benefactor, se deja de lado en los nuevos modelos y mitos que, tienden hacia la supervivencia de ellos mismos. La impronta violenta, es, en algunos casos



como los de los videojuegos actuales, mayor que la que tenía el modelo de los años cincuenta, descafeinado por la acción de la censura.

16. De entre los pocos héroes de héroe de hoy en día que se asemejan a estos personajes analizados es el protagonista de la saga de George Lucas, *Indiana Jones*. El resto de ellos suelen tender a estar representados de una manera más oscura, a tener un aire más siniestro y a estar atormentados. Su heroicidad se basa en superar su propia lucha interior más que en solucionar los problemas de su sociedad contemporánea.



## BIBLIOGRAFÍA, FILMOGRAFÍA, COMICGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

### BIBLIOGRAFIA GENERAL

#### A.

ALONSO, Dámaso. *Hijos de la ira*. Espasa-Calpe. Madrid, 1979

ALTARRIBA, Antonio. *La España del Tebeo. La historieta española de 1940 a 2000*. Espasa, Madrid, 2001

ALTABELLA, José. *Las publicaciones infantiles en su desarrollo histórico*. En “Curso de prensa infantil”. Madrid, 1964

ÁLVAREZ, José María. *El botín del mundo*. Sevilla, Renacimiento. 1994

ARIZMENDI, M. *El Cómic*. Biblioteca cultural. Barcelona, Planeta. 1975

ALARY, Viviane. *Historietas, cómics y tebeos españoles*. Presses Universitaires du Mirail. Toulouse 2002

ALBIAC, Gabriel. *Contra los políticos*. Temas de hoy, Madrid, 2008

ÁLVAREZ VILLAR, Alfonso. *Imágenes y estereotipos en los tebeos españoles*. Revista estudios de información. Nº 19-20. Julio-septiembre, 1971 pp 277 – 303

#### B.

BAREA, Antonio. *La Forja de un Rebelde*. Biblioteca de El Mundo. Colección las mejores novelas en castellano del siglo XX. Madrid 2001

BENEYTO, Juan. *Publicaciones infantiles y juveniles en el cuadro de las comunicaciones sociales*. En “Curso de prensa infantil”, Madrid, 1964

BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del comics*. Paidós, Barcelona 1993

BRUNORI, Vittorio. *Sueños y mitos de la literatura de masas*. Massmedia, Gustavo Gili, Barcelona, 1980

#### C.

CALDUCH CERVERA, Rafael. *Dinámica de la sociedad internacional*. Centro de Estudios Ramón Areces, Madrid, 1993

CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Fondo de cultura económica, México, 1984

CAMPBELL, Joseph. *Las máscaras de Dios, mitología occidental*. Alianza Editorial, Madrid, 1992

CEREZA, Juan Carlos. *101 cómics para recordar*. Colección extras El Boletín nº 5. Barcelona, mayo 1997

CIRICI, Alexandre. *La estética del franquismo*. Gustavo Gili, Barcelona, 1977

CLEMENTE FERNÁNDEZ, María Dolores. *El héroe en el género del western. América vista por sí misma*. UCM. Colección: Imagen, comunicación y poder, Madrid, 2009.

COMA, Javier. *Los cómics, un arte del siglo XX*. Guadarrama, Madrid, 1978

COMA, Javier. *Y nos fuimos a hacer viñetas*. Penthalon, Barcelona, 1980

COMA, Javier. *El ocaso de los héroes en los comics de autor*. Península, Barcelona, 1984

COMA, Javier. *Cuando la inocencia murió comentario sobre la obra de Steve Canyon de Milton Caniff*. ESEUVE, (Art. Comics), Madrid, 1988

CASTILLO, Fernando. *El siglo de Tintín, Biografía*. Páginas de Espuma, Madrid, 2004

CONDE, Javier. *Del tebeo al cómic. Un mundo de aventuras*. Libsa, Madrid, 2001

## **D.**

DE CUENCA, Luis Alberto. *Héroes de papel*. Anaya, Madrid, 1990

DELIBES, Miguel. *El camino*. Destinolibro. Barcelona, 1989

DÍAZ, Elías. *Pensamiento español en la era de Franco*. Tecnos, Madrid, 1983

DELHOM, J.M. y NAVARRO, J. *Catálogo del tebeo en España N° 2 (1865-1980)*. Círculo del cómic, S.A. Barcelona, 1989

DELTELL, Luis. *Madrid en el cine de los años cincuenta*. Ayuntamiento de Madrid, Área de gobierno de las artes. 2006.

## **E.**

ECO, Umberto *Como se hace una tesis*. Gedisa, México, 1989

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Lumen, Barcelona, 1997

EISNER, Will. *El comic y el arte secuencial*. Norma, Barcelona, 1944

ELIADE, Mircea. *Lo sagrado y lo profano*. Guadarrama, 2ª edición, Madrid, 1973

ELIADE, Mircea. *Imágenes y símbolos*. Taurus, 2ª edición, Madrid, 1974

ESLAVA GALÁN, Juan. *Santos y pecadores. Álbum de recuerdos de los españoles del siglo XX*. Planeta. Barcelona, 2002

## **F.**

FUENTES, José Luis. *Breve panorama del tebeo en España*. Revista estudios de información. N° 19-20. Julio-septiembre, 1971

## **G.**

GARCÍA GUAL, Carlos. *Mitos, viajes y héroes*. Taurus. Madrid, 1981

GARCÍA FERNÁNDEZ, Emilio C. y SÁNCHEZ GONZÁLEZ, Santiago. *Guía Histórica del Cine. 1895-2001*. UCM, Madrid, 2002

GARCÍA FERNÁNDEZ, Emilio C. y SÁNCHEZ GONZÁLEZ, Santiago. *Historia general de la imagen*, Universidad Europea CEES, Madrid, 2000

GARCÍA SERRANO, Rafael. *Plaza del castillo*. Biblioteca de El Mundo. Colección las mejores novelas en castellano del siglo XX. Madrid 2001

GARCÍA SERRANO, Rafael. *Eugenio o la proclamación de la primavera*. Ediciones Nueva República. Barcelona, 2003

GASCA, Luis. *Cine y cómic hablan el mismo lenguaje* en "Film ideal", Madrid, 1965, pp 582- 583

GASCA, Luis. *Del marqués al comic pasando por la condesa*. En "Film Ideal", Madrid 1965, nº 179/180. Pág. 750/751

GASCA, Luis. *Tebeo y cultura de masa*. Prensa española, Madrid, 1966

GASCA, Luis. *Los héroes de papel*. Taber, Barcelona, 1969

GASCA, Luis y GUBERN, Román. *El Discurso del cómic*. Cátedra, Madrid, 1988

GIRONELLA, José María. *Los cipreses creen en Dios*. Planeta. Barcelona, 1994

GIRONELLA, José María. *Un millón de muertos*. Planeta. Barcelona, 1994

GIRONELLA, José María. *Ha estallado la paz*. Planeta. Barcelona, 1994

GONZÁLEZ LEDESMA, Francisco. *Un pedazo de historia*. Introducción a la serie de cuadernillos de *El Inspector Dan*. Tomo I. Ediciones B, Barcelona, 1996

GONZÁLEZ REQUENA, Jesús. *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Cátedra, Madrid 1992

GOYTOSOLO, Juan. *Duelo en el paraíso*. Destinolibro. Barcelona, 1981

GUBERN, Román. *El lenguaje de los cómics*. Península, Barcelona, 1974

GUBERN, Román. *Literatura de la Imagen*. Salvat grandes temas, Barcelona, 1974

GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Anagrama, Barcelona, 1996

GUBERN, Román. *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Lumen, Barcelona, 1988

GUBERN, Román. *Las máscaras de la ficción*. Anagrama, Barcelona, 2002

## H.

HEREDERO, Carlos F. *Las huellas del tiempo. Cine español 1951-1961*. Colección Documentos nº 5. Ediciones de la filmoteca española, Madrid, 1993

## J.

JOHNSTON, William M. *El genio astrohúngaro. Historia social e intelectual (1848-1938)* KRK Ediciones-Pensamiento, Oviedo, 2009

JULIÁ, SANTOS. *Un siglo de España. Política y sociedad*. Marcial Pons Ediciones de Historia, Madrid, 1999

JUNG, CARL G. *Símbolos de Transformación*. Paidós, Barcelona, 1982

## L.

LARA, Antonio. *Introducción a un estudio estético de las narraciones gráficas*. Revista estudios de información. Nº 19-20. Julio-septiembre, 1971. Pág. 131

LARA, Antonio. *El apasionante mundo del tebeo*. Cuadernos para el diálogo, Madrid, 1968

LAFORET, Carmen. *Nada*. Destino, 2004, Madrid

LINDO, Alfonso. *La Aventura del cómic*. Doncel, Madrid 1975

**M.**

MACHADO, Manuel. *Antología poética. Castilla*. Edaf, Madrid, 2003

MARSÉ, Juan. *Si te dicen que caí*. Biblioteca de El Mundo. Colección las mejores novelas en castellano del siglo XX. Madrid, 2001

MARTÍN GAITE, Carmen. *Entre visillos*. Destino, Barcelona, 2002

MARTÍN MARTÍNEZ, Antonio. *Apuntes para una historia de los Tebeos*. Glénat, Barcelona, 2000

MARTÍN MARTÍNEZ, Antonio. *Historia del cómic español 1875 /1939*. Gustavo Gili, Barcelona, 1978

MERINO, Ana. *El cómic hispano*. Cátedra, Madrid, 2008

MOA, Pio. *Años de hierro. España en la posguerra 1939-1945*. La esfera de los libros, Madrid, 2007

MOIX, Terenci. *Historia social del cómic*. Bruguera, Barcelona, 2007

MOLINERO, Carme. *La captación de las masas. Política social y propaganda en el régimen franquista*. Cátedra, Madrid, 2005

MORA, Víctor. *El largo caminar de El Capitán Trueno*. Prólogo a la edición de *El Capitán Trueno*. Volumen I. Ediciones B. Barcelona, 1996

MURO MUNILLA, Miguel Ángel. *Análisis e interpretación del cómic*. Universidad de la Rioja, Logroño, 2004

**O.**

ORTEGA ANGUIANO. *El Capitán Trueno, un héroe para una generación*. Granada Ediciones Veleta, Granada, 2001.

ORTEGA y GASSET, José. *La rebelión de las masas*. Espasa-Calpe, Madrid, 2005

OTERO, Blas. *Pido la paz y la palabra*. Lumen. Barcelona, 1983

**P.**

PARRAMÓN, José María y Blasco, Jesús. *Como dibujar historietas*. Instituto Parramón ediciones, Barcelona, 1966

PEREIRA DE QUIROZ, María Isaura. *Historia y etnología de los movimientos mesiánicos*. Siglo XXI, 2ª edición, México, 1978

PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Fundamentos. 5º edición, Madrid, 1981. Traducción de Lourdes Ortiz.

PORCEL, Pedro. *Clásicos en Jauja. La historia del tebeo valenciano 1930-1965*. Edicions de Ponent, Alicante, 2003

**R.**

RANK, Otho. *El mito del nacimiento del héroe*. Paidós, Barcelona, 1991

RAMÍREZ DOMÍNGUEZ, Juan Antonio. *El Comic femenino en España*. EDICUSA, Madrid, 1975

RAMÍREZ DOMÍNGUEZ, Juan Antonio. *La historieta cómica de Posguerra*. Cuadernos para el diálogo, Madrid, 1975

RAMÍREZ DOMÍNGUEZ, Juan Antonio. *Historia y Estética de la historieta española*. Boceto de la tesis. Tesis UCM 1975

RAMÍREZ DOMÍNGUEZ, Juan Antonio. *Grupos temáticos del tebeo de aventuras en la España de la posguerra*. Volumen I. Cuadernos de realidades sociales. Nº 8, septiembre, 1975.

RAMÍREZ DOMÍNGUEZ, Juan Antonio. *Grupos temáticos del tebeo de aventuras en la España de la posguerra*. Volumen II. Cuadernos de realidades sociales. Nº 9, enero, 1976.

RAMÍREZ DOMÍNGUEZ, Juan Antonio. *Medios de masas e historia del arte*. Cátedra. Madrid, 1997

RODRÍGUEZ ADRADOS, Francisco. *El reloj de la historia*. Ariel. Barcelona, 2006

RODRÍGUEZ, Armonía. *El Gran Libro del Capitán Trueno*. Ediciones B. Barcelona, 2006

ROMERO, Emilio. *La paz empieza nunca*. Planeta. Barcelona. 1957

RUIZ-DOMENEC, José Enrique. *España, una nueva historia*. RBA. Barcelona. 2009

## S.

SÁNCHEZ FERLOSIO, Rafael. *El Jarama*. Destino, Barcelona, 2000

SASTRE, Alfonso. *Escuadra hacia la muerte*. Escelicer, Madrid, 1966

SENDER, Ramón J. *El rey y la reina*. Destinolibro. Barcelona, 1982

SAVATER, Fernando. *La tarea del héroe*. Destinolibre, Barcelona, 1981

SORIANO IZQUIERDO, José. *Sobre la obra de Manuel Gago. Su legado. Homenaje a Gago*. Editorial valenciana. Valencia, 1981

## T.

TAMARÓN, Marqués de. *Rompimiento de Gloria*. Pre-textos, Valencia, 2003

## V.

VIDAL, César. *La guerra que ganó Franco. Historia militar de la guerra civil española*. Planeta, Barcelona, 2007

VVAA. *Neuróptica 1. Estudios sobre el cómic*. Ayuntamiento de Zaragoza, Zaragoza, 1983

VVAA. *Neuróptica 2. Estudios sobre el cómic*. Ayuntamiento de Zaragoza, Zaragoza, 1984

VVAA. *Neuróptica 3. Estudios sobre el cómic*. Ayuntamiento de Zaragoza, Zaragoza, 1985

VVAA. *Neuróptica 5. Estudios sobre el cómic*. Ayuntamiento de Zaragoza, Zaragoza, 1988

VVAA. *Los Tebeos. Los cien primeros años*. DIRECTOR Antonio Lara. Anaya, Madrid, 1996

VVAA. *El Capitán Trueno: de la ilusión al mito. Los amigos recuerdan...* La busca ediciones, Barcelona, 2006

VVAA. *De Madrid a los Tebeos. Una mirada gráfica a la Historieta Madrileña*. Ayuntamiento de Madrid. Madrid, 2004

VVAA. *Prensa Infantil y Juvenil. Pasado y presente*. Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles, Madrid, 1967

VVAA. *Historia de España, 1959-1975*. Colección Historia 16, Madrid 1997

VVAA. *Historia de España*. Alfaguara, DIRECTOR Miguel Artola. Volumen VII. Ramón Tamames. *La República. La era de Franco*. Alianza editorial. Alfaguara. Madrid, 1973

VVAA. *Historia de España*, DIRECTOR John Lynch. Vol. XIV. Javier Tusell. Dictadura franquista y democracia, 1939-2004. Crítica, Barcelona, 2005

VVAA. *Un siglo de cine español*. Coordinador Román Gubern. Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de España. 3ª edición, Madrid, 2000

VÁZQUEZ, Mª Jesús. *La prensa infantil en España*. Doncel, Madrid, 1963

VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador. *Los cómics del franquismo*. Planeta, Barcelona, 1980

VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador. *Héroes de la Aventura*. Planeta, Barcelona, 1983

VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador. *Los tebeos de Aventuras en 200 portadas*. Glenat, Barcelona, 1999

VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador. *Héroes y enamoradas. La novela popular en España*. Glenat, Barcelona, 2000

VILLEGAS, Juan. *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*. Planeta, Barcelona, 1978

Y.

YUS RAMOS, Francisco. *La interpretación y la imagen de masas*. Instituto de cultura Juan-Gil-Albert, Valencia, 1997

## FILMOGRAFÍA

*300*. Zack Snyder, Estados Unidos, 2007

*Balarrasa*. José Antonio Nieves Conde. España, 1951. Aspa Producciones Cinematográficas.

*Exilio*. Pedro Carvajal. 2002. España. Planeta D.

*El halcón Maltés (The Maltese Falco)* John Huston, Estados Unidos. 1941

*La guerra civil española*. John Blake, David Kemp, David Hart. 1983, Reino Unido. Granada TV para Chanel 4



*La guerra cotidiana*. Daniel Serra y Jaime Serra. 2002. España. Sagrera Televisión.

*La guerrilla de la memoria*. Javier Corcuera. España. 2001. Oria Films

*La hora de los valientes*. Antonio Mercero. España, 1998. Enrique Cerezo P.C.

*La paz empieza nunca*. León Klimovsky. España, 1960. Cifesa

*Las bicicletas son para el verano*. Jaime Chávarri. España, 1984. Incine / Jet Films

*Las 13 rosas*. Emilio Martínez Lázaro. Coproducción España-Italia; Enrique Cerezo P.C. / Pedro Costa P.C. / Filmexport Group. 2007

*Los niños de Rusia*. Jaime Camino. España, 2001. Tibidabo Films.

*Los últimos de Filipinas*. Antonio Román. España, 1945. Alhambra-CEA.

*Soldados de Salamina*. David Trueba. España, 2003. Lolafilms / Fernando Trueba P.C.

*Surcos*. José Antonio Nieves Conde. España, 1951. Atenea Films

*Vida en sombras*. Lorenzo Llobet-Gràcia. España, 1948. Castilla Films

## CÓMICGRAFÍA

FREIXAS, Emilio. *El caballero sin nombre, Guerrilleros españoles, La partida del chambergó*. En *La historia en la Historieta*, Caja Segovia, Segovia 2008

GIMÉNEZ, Carlos. *Paracuellos*. Glenat. Barcelona, 2000

GAGO, Manuel. *El guerrero del antifaz*. Valenciana. Valencia, 1981

GINER, Eugenio. *El inspector Dan*. Ediciones B. Barcelona, 1996

GINER, Eugenio. *Las mejores aventuras de El inspector Dan*. Revista Pulgarcito, Bruguera, Barcelona, 1947-1951

GINER, Eugenio. *El inspector Dan*. Revista Bravo. Bruguera. Barcelona, 1976

MORA, V. AMBROSIO ZARAGOZA, Ambrós. *El capitán Trueno*. Ediciones B. Barcelona, 1996

MORA, V. y DARNÍS, F. *El Jabato*. Planeta de Agostini. Barcelona, 2010

RAYMOND, Alex. *Flash Gordon*. Clasicos del comic. Paninicómics, Italia, 2004

VAÑO, Eduardo. *Roberto Alcázar y Pedrín*. Valenciana. Valencia, 1941

## WEBGRAFIA

BARCIELA LÓPEZ, Carlos. *La ayuda americana a España*. Universidad de Alicante. 2.000. (En línea),

<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/00369430999903840757857/p0000001.htm>

BARRERO, Manuel. *Los vampiros del aire. El miedo a la tecnología*. TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, Sevilla. (En línea),

[http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/los\\_vampiros\\_del\\_aire\\_el\\_miedo\\_a\\_la\\_tecnologia.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/los_vampiros_del_aire_el_miedo_a_la_tecnologia.html)

BARRERO, Manuel. *Dan y los espacios del horror*, en TEBEOSFERA 2ª EPOCA 5, Sevilla. (En línea),

[http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/dan\\_y\\_los\\_espacios\\_del\\_horror.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/dan_y_los_espacios_del_horror.html).

CATALOGO ONLINE DE TEBEOSFERA. (En línea),

<http://www.tebeosfera.com/catalogos/>

DARÍAS, Manuel. *Roberto Alcázar y Pedrín*.

[http://www.fandecomix.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1809&Itemid=65](http://www.fandecomix.com/index.php?option=com_content&task=view&id=1809&Itemid=65)

DARÍAS, Manuel. *El inspector Dan*. (En línea),

[http://www.imagorama.eu/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1564:el-inspector-dan&catid=16:comic&Itemid=56](http://www.imagorama.eu/index.php?option=com_content&view=article&id=1564:el-inspector-dan&catid=16:comic&Itemid=56)

EESTESSMAN PÁRRAGA, Golrokh Eestessam Párraga. *Lilith en el arte decimonónico. Estudio del mito de la Femme Fatale*. UNED. Revista Signa 18, 2009. P. 229 y ss. (En línea),

<http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/35705085656058499976613/033023.pdf?incr=1>

GARCÍA FERNÁNDEZ, Emilio. *Historia del cine español V. La década de los cuarenta*. (En línea),

<http://www.guzmanurrero.es/index.php/Cine/CINE-Y-LETRAS-Historia-del-cine-espanol-V-Anos-40.html>

GARCÍA QUEIPO DE LLANO, Genoveva. *España y la Primera Guerra Mundial*. (En línea),

<http://www.artehistoria.jcyl.es/histesp/contextos/7143.htm>

GRACIA, ADOLFO. *El inspector Dan*. (En línea),

[http://www.tebeosfera.com/obras/series/inspector\\_dan\\_el.html](http://www.tebeosfera.com/obras/series/inspector_dan_el.html).

HARO TECGLEN, Eduardo. *Así éramos en los años cuarenta*. El País Semanal, 5 de junio de 1994. (En línea),

<http://www.vespito.net/historia/franco/40ft.html>

HERNÁNDEZ CAVA, Felipe. *50 años de El Capitán Trueno*. Suplemento El cultural.es. El Mundo. 18 de junio de 2006. (En línea),

[http://www.elcultural.es/version\\_papel/LETRAS/17266/50\\_anos\\_de\\_El\\_Capitan\\_Trueno](http://www.elcultural.es/version_papel/LETRAS/17266/50_anos_de_El_Capitan_Trueno)

MARTÍN MARTÍNEZ, Antonio. *Dominio público. Opinión a fondo. Tebeos y propaganda*. Público.es. 27 de enero de 2009. (En línea),

<http://blogs.publico.es/dominiopublico/1044/tebeos-y-propaganda/>

MARTÍNEZ-PINNA, Eduardo. *Victor Mora, El Capitán Trueno y el aguante de un guionista*. (En línea),

<http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Guionistas/Mora/Victor.htm>

MARTÍNEZ-PINNA, Eduardo. *Hal Foster y el Príncipe Valiente. Comentarios apasionados*. (En línea),

<http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Clasicos/Foster/PrincipeValiente2.htm>

MARTÍNEZ PEÑARANDA, Enrique. *El inspector Dan de la patrulla volante, un clásico de la historieta clásica española*. Madrid, 1972. (En línea),

[http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el\\_inspector\\_dan\\_de\\_la\\_patrulla\\_volante\\_un\\_clasico\\_de\\_la\\_historieta\\_grafica\\_espanola.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_inspector_dan_de_la_patrulla_volante_un_clasico_de_la_historieta_grafica_espanola.html)

ORTOLANO, Mariel. *Los aportes de la escuela de Frankfurt*. (En línea),

<http://cultura.wordpress.com/2010/02/28/los-aportes-de-la-escuela-de-frankfurt/>.

PARAMIO, Ludolfio. *Introducción a la lectura del Museo Siniestro de El inspector Dan* (Martín Editor, Barcelona, 1974) (En línea),

[http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/introduccion\\_a\\_la\\_lectura\\_del\\_museo\\_siniestro\\_-de\\_el\\_inspector\\_dan-.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/introduccion_a_la_lectura_del_museo_siniestro_-de_el_inspector_dan-.html)

PEREZ RODRÍGUEZ, Ramón. *Los guiones de Víctor Mora*. (En línea),

<http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Guionistas/Victor/Mora2.htm>).

PÉREZ RUBIO, Pablo. *El western, viaje iniciático por los mapas de la épica*. (En línea),

<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/12593517559033733087624/p0000001.htm>

RIERA, Agustín: *La revista El Campeón*. Revista Tebeosfera, 5. Valencia. (En línea),

[http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la\\_revista\\_el\\_campeon.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la_revista_el_campeon.html)

RIERA, Agustín. *Tras la máscara del Guerrero. Poesía y tragedia en la saga de El Guerrero del Antifaz, de Manuel Gago*. (En línea),

<http://www.tebeosfera.com/1/Personaje/Guerrero/delAntifaz3.htm>

RODRÍGUEZ, José Joaquín; (2009): *La imagen de la mujer en los cómics estadounidenses*. En *Tebeosfera*, 2. Cádiz. (En línea),

[http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la\\_imagen\\_de\\_la\\_mujer\\_en\\_los\\_comics\\_estadounidenses.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la_imagen_de_la_mujer_en_los_comics_estadounidenses.html))

Su Santidad el Papa Juan Pablo II (Miércoles 28 de julio de 1999). *Audiencia de Juan Pablo II: El infierno como rechazo definitivo de Dios*. (En línea),

[http://www.vatican.va/holy\\_father/john\\_paul\\_ii/audiences/1999/documents/hf\\_jp-ii\\_aud\\_28071999\\_sp.html#top](http://www.vatican.va/holy_father/john_paul_ii/audiences/1999/documents/hf_jp-ii_aud_28071999_sp.html#top))

SEGARRA, Toni. *El mundo futuro*. Guillermo Sánchez Boix «Boixcar», 1955. (En línea),

<http://www.ciencia-ficcion.com/comics/mundofuturo.htm>

URRERO, Guzmán. *Libros de caballerías*. (En línea),

<http://www.guzmanurrero.es/index.php/Literatura/Libros-de-caballerias.html>

VARONA, J. M. *Entrevista a un historiador, el especialista en tebeos Francisco Tadeo Juan*. Junio de 2005. (En línea),

<http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Entrevista/TadeoJuan/Francisco.htm>

VVAA. *La energía nuclear*. (En línea),

<http://www.educared.pe/docentes/articulo/386/la-energia-nuclear/>

VVAA. *Televisión. El nacimiento*. (En línea),

<http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque1/pag2.html>

## REVISTAS Y ARTÍCULOS

DE CUENCA, Luis Alberto. 1995. *Épica y subliteratura: El Guerrero del Antifaz*, *Anthropos* 166-167, pp. 120-122

EZKERRA, Iñaki. *La Razón*. 9 de abril de 2009

LARA, Antonio. *La vuelta de los buenos y los malos*. *El País*, 24 de junio de 1976

LARA, Antonio. *El regreso de Roberto Alcázar y Pedrín*. *El país*. 8 de junio de 1976

SÁNCHEZ GONZÁLEZ, Santiago. *Diego Valor, un cómic olvidado*. *Área abierta* nº 11, Julio de 2005

*La Vanguardia*. 12 de febrero de 1961

*La Vanguardia*. 6 de julio de 2003

*Levante. El mercantil valenciano*. 19 de febrero de 2004

ANEXOS <sup>435</sup>

## Anexo 1: cuadro de tipos de héroes por temática

AÑOS 40			AÑOS 50		
Género	Título	Autores	Género	Título	Autores
<b>Prehistoria</b>			<b>Prehistoria</b>		
			1950	<i>Purk, el hombre de piedra</i>	Manuel Gago (D) <sup>436</sup> Pablo Gago (G)
			1959	<i>Piel de lobo</i>	Juan Antonio de la Iglesia (G)
<b>Capa y espada</b>			<b>Capa y espada</b>		
1940	<i>Capitán Tormenta</i>		1950	<i>Caballero negro</i>	Longarón
1943	<i>El guerrero del antifaz</i>	Manuel Gago	1950	<i>El hijo de las galeras</i>	M. Gago (D) P. Gago (G)
1945	<i>Capitán Antorcha</i>	José Laffond	1950	<i>El príncipe Dani</i>	M. Osete (D) J. B. Artés (G)
1945	<i>El caballero negro</i>	Boixcar	1951	<i>Capitán Deriva</i>	J. B. Artés (G)
1946	<i>El caballero del antifaz rojo</i>	R. Alcañiz (G)	1951	<i>El pequeño mosquetero</i>	Longarón (D) Salvador Dulcet (G)
1946	<i>Capitán Coraje</i>	Iranzo (D) Ayné (G)	1951	<i>El Cachorro</i>	Iranzo

<sup>435</sup> Este cuadro ha sido posible realizarlo entre otros inventarios, gracias al catálogo online de la Asociación cultural Tebeosfera, que recientemente y tras bastante tiempo y trabajo, ha terminado uno de los mayores catálogos del cómic en España. Bajo la dirección de Manuel Barrero, esta asociación independiente y sin ánimo de lucro, ha reunido más de 10.000 colecciones y ha realizado 70.000 fichas de tebeos con contenidos exhaustivos. Su labor se puede consultar en <http://www.tebeosfera.com/catalogos/>

<sup>436</sup> En este apartado se exponen los autores como D, dibujantes, G, guionistas y sólo el nombre cuando sean historietistas completos. La ausencia de ellos se debe, a nuestro juicio, a las compañías editoriales que no veían necesario especificar la autoría de la serie.

1946	<i>Capitán Enigma</i>	E. Boix	1952	<i>El capitán Don nadie</i>	J. Ortiz (D) P. Quesada (G)
1947	<i>El pirata cobra blanca</i>	R. Beyloc (D) Canellas (G)	1952	<i>Erik, el hombre del norte</i>	H. G. Kresse
1947	<i>El caballero de las tres cruces</i>	P. Quesada (G)	1952	<i>El espadachín enmascarado</i>	M. Gago
1947	<i>El diablo de los mares</i>	Artiz (D) J.B.Artés (G)	1953	<i>Aventuras de capa negra</i>	S. Dulcet (G)
1947	<i>El hombre de la estrella</i>	Borné (G)	1953	<i>El príncipe Pablo</i>	P. Gago (G)
1947	<i>El justiciero negro</i> <sup>437</sup>		1954	<i>El as de espadas</i>	M. Gago (D) F. Amorós (G)
1947	<i>Yelmo negro</i>	J.B.Artés (G)	1954	<i>Juan León, el guerrillero de sierra morena</i>	F. Amorós (G)
1947	<i>El jinete fantasma</i>	Ambrós (D) F. Amorós (G)	1954	<i>Terciopelo negro</i>	L. Ortiz (D) F. Amorós (G)
1947	<i>El caballero fantasma</i>	Ambrosio (D) F. Amorós (G)	1955	<i>Balín</i>	P. Quesada (G)
1948	<i>El enmascarado de Bagdad</i>	F. Amorós (G)	1955	<i>Carlos de Alcántara</i>	L. Ortiz (D)
1948	<i>Rey del mar</i>	L. Bermejo (D) P. Quesada (G)	1956	<i>Flecha roja</i>	B. Camps (G)
1948	<i>El pirata negro</i>		1956	<i>Flecha y Arturo</i>	B. Camps
1948	<i>El capitán cobra</i>	S. Mestres (D) D. Haro (G)	1956	<i>Milton el corsario</i>	E. Vañó (D) Tortajada (G)
1948	<i>El rey del</i>	L. Bermejo (D)	1956	<i>Tiempos</i>	Ripoll G. (D)

<sup>437</sup> Incluida dentro de la colección *Lecturas para la juventud audaz* de Valenciana. Años después, en 1965, crearía otro protagonista en un cuadernillo independiente con el mismo nombre.

Anexos

	<i>mar</i>	P. Quesada (G)		<i>heroicos</i>	
1949	<i>El diablo verde</i>	Mirá	1956	<i>El capitán Trueno</i>	Ambrós (D) <sup>438</sup> V. Mora (G)
1949	<i>Capitán Caribe</i>	D. Haro (G)	1957	<i>El capitán valiente</i>	M. Gago
1949	<i>El espadachín de hierro</i>	M. Gago	1957	<i>El duque negro</i>	M. Gago (D) P. Gago (G)
1949	<i>Fecha negra</i>	Boixcar	1957	<i>Aventuras de flecha roja</i>	Badía Camps (G)
1949	<i>El hijo del diablo de los mares</i>	J. B Artés (G)	1957	<i>Jarko, el temible</i>	M. Alonso (D) P. Muñoz (G)
1949	<i>Mascara verde</i>	Borné	1957	<i>Puño de hierro</i>	M. Gago (D) P. Quesada (G)
1949	<i>El silencioso</i>	M. Osete (D) Feralgo (D)	1957	<i>Luis valiente</i>	M. Alonso (D) P. Muñoz (G)
			1957	<i>El paladín audaz</i>	J. S. Artigao (G)
			1957	<i>Sable negro</i>	L. Ramos (D) J. F. Gras (G)
			1958	<i>El caballero de la rosa</i>	L. Ortiz
			1958	<i>Sigur el vikingo</i>	M. Bañolas (G)
			1959	<i>El aguilucho</i>	M. Gago
			1959	<i>El chacal</i>	M. Osete
			1959	<i>Capitán Hispania</i>	F. Amorós (G)
			1959	<i>El corsario sin rostro</i>	M. Gago (G)

<sup>438</sup> En este caso se pone los autores que iniciaron la serie.

Anexos

			1959	<i>Don Z</i>	F. Amorós (G)
			1959	<i>El hidalgo de castilla</i>	M. G. Casquel (G)
			1959	<i>El hijo del capitán coraje</i>	F. Sesén (G)
			1959	<i>El halcón negro</i>	J. B. Artes (G)
			1959	<i>Thorik, el invencible</i>	M. Osete
			1959	<i>Los vikingos</i>	F. Lázaro (G)
<b>Péplum</b>			<b>Péplum</b>		
1948	<i>Capitán León</i>	P. Gago (D) M. Gago (D)	1950	<i>El libertador</i>	M. Gago (G)
1949	<i>Tigris el africano</i>	F. Amorós (G)	1951	<i>Castor, el invencible</i>	M. Osete (D) J. B. Artés (G)
			1951	<i>Zarpa de león</i>	J. B. Artés (G)
			1954	<i>El defensor de la cruz</i>	M. Gago (D) M. Quesada (G)
			1958	<i>El jabato</i>	Darnís (D) V. Mora (G)
			1959	<i>Cabeza de hierro</i>	Ripoll G.
			1959	<i>Simba- Kan, rey de los leones</i>	M. Osete (D) J. B. Artés (G)
<b>Jungla</b>			<b>Jungla</b>		
1940	<i>Carlos Ray</i>		1950	<i>Yorga</i>	G. Bonelli (G)
1943	<i>Ultus, el rey de la selva</i>		1953	<i>Safari</i>	Ferrando (G)
1943	<i>Julio y Ricardo</i>	E. Marculeta	1953	<i>Víctor Trice</i>	M. Bañolas (G)



Anexos

1944	<i>Richard y Bakutu</i>	M. Gago	1954	<i>Dixon el felino</i>	J. B. Artés (G)
1944	<i>Capitán Misterio</i>	E. Freixas	1954	<i>Jorga</i>	Ferrando
1945	<i>Silac, el hombre león</i>		1954	<i>Juma, el bengalí</i>	
1945	<i>El espíritu de la selva</i>	M. Gago	1955	<i>El amuleto verde</i>	P. Muñoz (G)
1946	<i>Dos yanquis en África</i>	Ambrós	1956	<i>Pantera negra</i>	P. Quesada
1948	<i>Rey de la jungla</i>	P. Quesada (G)	1956	<i>El hijo de la jungla</i>	Serchio (D) P. Gago (G)
1949	<i>Gacela blanca</i>	Ingam (D) Dalmasso (G)	1956	<i>Selva rebelde</i>	Del Árbol (D)
			1956	<i>El poder invisible</i>	M. Osete (D) J. Llarç (G)
			1958	<i>Bill Kraker</i>	Ferrando (D) J. B. Artés (G)
			1958	<i>Pequeño pantera negra</i>	P. Quesada (G)
			1958	<i>Jungla</i>	P. Quesada (G)
			1959	<i>Bengala</i>	L. Ortiz (D) Quesada (G)
			1959	<i>El capitán rey</i>	De la Iglesia (G)
<b>Fantasía</b> <sup>439</sup>			<b>Fantasía</b>		
1940	<i>Los Bronkos</i>	E. Boix (D) Canellas (G)	1951	<i>David de la policía montada</i>	Hnos. Gago
1940	<i>Los Navarro</i>	Darnís (D)	1951	<i>Jeque Blanco</i>	J. Laffond (D)

<sup>439</sup> En este apartado se recogen aquellas series que no tienen un género definido. Suelen mezclar la ciencia ficción con la intriga como con la temática de jungla o la policiaca o simplemente la aventura.

Anexos

		Canellas (G)			M. G. Casquel (G)
1940	<i>Javier Montana y su bolido</i> <sup>440</sup>	Darnís (D) Canellas (G)	1951	<i>Ángeles de la calle</i>	
1941	<i>Capitán Vélez</i>	Canellas (G)	1951	<i>Tony y Anita</i>	Hnos. Quesada
1941	<i>Armando el intrépido</i>	Canellas (G)	1953	<i>Juan Bravo y sus chicos</i>	P. Gago (D)
1942	<i>Colección álbumes preferidos por la juventud</i>	Shuster (G)	1954	<i>Hombres Intrépidos</i>	F. Cueto (D) J. B. Artés (G)
1944	<i>El halcón de acero</i>	Feralgo (G)	1956	<i>Muchachos intrépidos</i>	
1945	<i>Capitán Antorcha</i>	J. Laffond	1956	<i>Fred santos</i>	J. Llarch (G)
1947	<i>Amok</i>	C. Solini	1956	<i>Mister Televisión</i>	
1948	<i>Aguila negra</i>	R. González (G)	1957	<i>Ocurrió una vez</i>	Boixcar
			1957	<i>Muchachos intrépidos</i>	M. Gago (G)
<b>Ciencia Ficción</b>			<b>Ciencia Ficción</b>		
1941	<i>Barton</i>	E. Marculeta	1951	<i>Los exploradores del Universo</i>	M. Quesada (D) P: Quesada (G)
1943	<i>Doctor Brande</i>	V. Aguado	1953	<i>Al Dany</i>	F. Hidalgo (D) V. Mora (G)
1943	<i>Rey de Astur</i>	J. R. Villar (G)	1954	<i>Capitán Robles</i>	
1944	<i>El vengador del mundo</i>	F. Pardo (G)	1954	<i>Comando Roy</i>	R. Cortiella

<sup>440</sup> Esta serie junto a *Los Navarro* y *Los Bronkos*, pertenecieron a la colección *Gran colección de aventuras graficas*, de la editorial Marco

# Anexos

1944	<i>Los proyectiles humanos</i>		1954	<i>Diego Valor</i>	Buylla y Jano (D) E. Jarnés (G)
1944	<i>El vengador del mundo</i>	F. Pardo (G)	1954	<i>Comando Roy</i>	R. Cortiella
1945	<i>Red Dixon</i> <sup>441</sup>	M. Osete	1955	<i>Mundo Futuro</i>	Boixcar
1945	<i>Guerra a la tierra</i>	Liquois (D) Marijac (G)	1955	<i>Platillos volantes</i>	J. Ribera (D)
1946	<i>Zingar Dan</i>		1956	<i>El dueño del átomo</i>	J. Martí (D) J. Llarc (G)
1947	<i>El rayo fantasma</i>	J. P. Jubert (G)	1956	<i>Policía del espacio</i>	F. Cueto (D)
1948	<i>Capitán Sol</i>	F. Amorós (G)	1956	<i>Vendaval</i>	V. Mora (G)
			1957	<i>Futuro</i>	R. Acedo (G)
			1957	<i>Rock Robot</i>	J. B. Artés (G)
			1958	<i>El aventurero en el espacio</i>	T. Marcos (D)
			1958	<i>Marcos</i>	P. Quesada (G)
<b>Policiacas</b>			<b>Policiacas</b>		
1939	<i>Roberto Alcázar y Pedrín</i>	E. Vañó	1950	<i>El duende</i>	A. Parras (D) De Haro (G)
1940	<i>Lo vampiros del aire</i> <sup>442</sup>	Darnís (D) Canellas (G)	1950	<i>El encapuchado</i>	Adriano B. (G)
1940	<i>Bravo español</i>	Olivares (D) Canellas (G)	1950	<i>El misterioso X</i>	M. Gago (D) P. Gago (G)
1942	<i>Chicos (Cuto)</i>	J. Blasco	1951	<i>Dos americanos en Europa</i>	

<sup>441</sup> Reeditada en 1954

<sup>442</sup> Hubo nuevos números en 1947

Anexos

1943	<i>El perro millonario</i>		1951	<i>Agente Norton</i>	Faura (G)
1944	<i>Alberto España y su perro Nick</i>	M. Gago	1951	<i>El espía</i>	P. Gago (G)
1943	<i>El murciélago</i>	Boixcar	1952	<i>Alan Duff</i>	J. Vivas (D)
1943	<i>Inspector Forbes</i>		1952	<i>El capitán Johnson</i>	P. Alférez (D) Feralgo(G)
1944	<i>Capitán maravillas</i>		1953	<i>Kirk Morgan</i>	P. Muñoz (G)
1944	<i>Navarro y Cristina</i>	Canella (G)	1954	<i>Enigma escarlata</i>	
1944	<i>Diamante negro</i>	Laffond(D) De Lara (G)	1954	<i>Capitán España</i>	M. Gago
1945	<i>King, el pequeño policía</i> <sup>443</sup>	J. Grau (D) Amorós (G)	1954	<i>Jim Graves</i>	J. Vivas (D)
1945	<i>Carlos el temerario</i>		1954	<i>La sombra justiciera</i>	Ferrando(D) J. B. Artés (G)
1945	<i>La pandilla de los siete</i>	P. Quesada (G)	1954	<i>Yorik, brazo de hierro</i>	Darnís (D)
1946	<i>Inspector Arno</i>	A. Lazar (G)	1956	<i>Roque Brio</i>	P. Quesada (G)
1946	<i>Lucha entre gánster</i>		1956	<i>Cartucho y patata</i>	Santia (G)
1947	<i>La daga roja</i>	M. Osete (D)	1956	<i>Mister Televisión</i>	
1947	<i>Inspector Dan</i>	Giner (D) Ledesma (G)	1959	<i>Operación secuestro</i>	J. Chester (D) Badía (G)
1948	<i>Dick Sanders</i>		1959	<i>La vuelta al</i>	F. Costa

<sup>443</sup> También llamada *X-3 y su patrulla secreta*.

Anexos

				<i>mundo de dos chavales</i>	
1948	<i>Johnny, el temerario</i>	J. Rumeu (D)			
1949	<i>Jim diamont</i>	P. Gago (G)			
<b>Bélicos</b>			<b>Bélicos</b>		
1941	<i>Capitán Velez</i>	Canellas (G)	1951	<i>Una aventura de guerra</i>	
1943	<i>Dani, el as de los aviadores</i>	J. R. del Villar	1951	<i>Un episodio de guerra</i>	López (D)
1947	<i>Ray London</i>		1951	<i>Colección postguerra</i>	E. Boix (G)
1948	<i>Hazañas bélicas</i>	Boixcar	1951	<i>Selecciones de guerra</i>	Giral (D)
1948	<i>Episodios de guerra</i>	Hnos. Blasco	1952	<i>Episodios de Corea</i>	Giral (D) F. Serra (G)
1948	<i>Capitán Cobra</i>	S. Mestres (D) De Haro (G)	1952	<i>Historias de guerra</i>	
			1952	<i>Sargento Macai</i>	M. Osete (D) Amorós (G)
			1954	<i>Comando Roy</i>	R. Cortiella
			1954	<i>Colección Comandos</i>	Amorós (G)
			1954	<i>Tras el telón de acero</i>	
			1954	<i>Roy Clark</i>	Amorós (G)
			1955	<i>Héroes bélicos</i>	De La Iglesia (G)
			1958	<i>Audaces legionarios</i>	
<b>Oeste</b>			<b>Oeste</b>		
1940	<i>Dick</i>		1950	<i>Hazañas del</i>	Darnís (D)

## Anexos

	<i>Navarro</i>			<i>oeste</i>	Falgueras (G)
			1951	<i>Chispita</i>	Ambrós (D) F. Amorós (G)
1942	<i>El intrépido Arizona</i>		1951	<i>El pistolero justiciero</i>	P. Quesada(G)
1944	<i>Pistol Jim</i>		1951	<i>El sargento invencible</i>	P. Quesada(G)
1945	<i>Avalancha Kid</i>	Feralgo (G)	1952	<i>El puma</i>	Osete (D) J. B. Artés (G)
1945	<i>Bob Tayler</i>	E. Vañó	1953	<i>El charro temerario</i>	P. Muñoz (G)
1945	<i>El pequeño luchador</i>	M. Gago	1954	<i>Dan Barry</i>	L. Ortiz (G)
1946	<i>El jinete del diablo</i>	J. L. Selles (G)	1954	<i>El renegado</i>	P. Quesada (G)
1947	<i>Roy Anders</i>	S. Mestres (G)	1954	<i>Cuatro capitanes</i>	P. Muñoz (G)
1947	<i>Ted el pelirrojo</i>	M. Quesada (D) P. Quesada (G)	1955	<i>El justiciero enmascarado</i>	
1947	<i>El temerario</i>	M. Gago	1955	<i>Mendoza colt</i>	Salvador (D) G. Casquell (G)
1947	<i>El coyote</i>	Darnís (D) Mallorquí(G) <sup>444</sup>	1956	<i>Apache</i>	Bermejo (D) P. Quesada (G)
1947	<i>Lince</i>	J. Lewis (D) De Haro (G)	1956	<i>El zorro</i>	Rafart (D) J. Llarc (G)
1948	<i>Dick Morland</i>	Hnos. Quesada	1956	<i>El pequeño héroe</i>	
1948	<i>La máscara de los dientes</i>	F. Amorós (G)	1956	<i>Winchester Jim</i>	J. Bosch (D)

<sup>444</sup> Darnís y Mallorquí no son los únicos autores; en la revista participaron, entre otros, Batet, F. Frazetta, Brea, White y Ripoll entre los dibujantes y P. de Paolo y Ripoll entre los guionistas.

## Anexos

	<i>blancos</i>				
1949	<i>Mascarita</i>	P. Alférez (D) F. Amorós (G)	1958	<i>Yuki el temerario</i>	F. Amorós (G)
1949	<i>Rayo Kit</i>	G. Iranzo	1959	<i>Arizona</i>	M. Bañolas (G)
			1959	<i>Dick relámpago</i>	F. Cueto (D) G. Iranzo (G)
			1959	<i>El gavián</i>	F. Amorós (G)
			1959	<i>Jim huracán</i>	J. Buxardé (D) E. Sotillos (G)

### Anexo 2: cuadro de personajes encapuchados

<b>Título</b>	<b>Año</b>	<b>Editorial</b>	<b>Dibujante</b>	<b>Guionista</b>	<b>Números</b>	<b>Género</b>
<i>El cruzado negro</i>	1942	Hispanoamericana			1	Medieval
<i>El Murciélago</i>	1943	Marco	Boixcar	Boixcar	6	Policiaco
<i>El misterioso doctor Satán</i> <sup>445</sup>	1943	Valenciana	J. Grau		3	Policiaco
<i>El Guerro del Antifaz</i>	1943	Valenciana	Manuel Gago		668	Capa y espada/Reconquista
<i>Capitán Misterio</i>	1944	Freixas y Cia	Emilio Freixas	Ángel Puigmiquel	4	Aventura
<i>El caballero negro</i>	1945	Marco	Boixcar	Boixcar	18	Capa y espada
<i>Capitán Antorcha</i>	1945	Atlántida	José Laffond	José Laffond	2	Aventuras
<i>La pandilla de los siete</i> <sup>446</sup>	1945	Valenciana	Manuel Gago/M.	Pedro Quesada	84	Policiaco

<sup>445</sup> En este caso se trata de una adaptación a la historieta del serial cinematográfico *Mysterious Doctor Satan* de John English y William Witney (Estados Unidos, 1940). Un científico llamado Dr. Satán, que es el antagonista, planea robar distintas piezas de maquinarias con las que construirá un ejército de robots con el que tratará de conquistar los Estados Unidos. Un joven llamado Bob Wayne se opone a tales planes, bajo su alter ego de *El Cobra*.

## Anexos

			Quesada			
<i>Capitán Coraje</i> <sup>447</sup>	1946	Toray	Iranzo	Ayné	43	Capa y espada
<i>El caballero del antifaz rojo</i>	1946	Europa		R. Alcañiz	2	Capa y espada
<i>Capitán enigma</i>	1946	Marco	E. Boix.	E. Boix.	8	Capa y espada
<i>El jinete del diablo</i>	1946	Lerso		J. L. Selles	4	Oeste
<i>Amok</i>	1947	Hispanoamericana		C. Solini	45	Superhombre
<i>El jinete fantasma</i> <sup>448</sup>	1947	Grafidea	Ambrós	Federico Amorós	159	Espadachines
<i>El hombre de la estrella</i>	1947	Bruguera		Borné	26	Medieval
<i>El Coyote</i>	1947	Clíper	Batet	J. Mallorquí	189	Oeste
<i>El enmascarado de Bagdad</i> <sup>449</sup>	1948	Toray		F. Amorós	12	Aventura Oriental
<i>Capitán Sol</i>	1948	Grafidea		F. Amorós	10	Ciencia ficción
<i>La máscara de los dientes blancos</i>	1948	Grafidea		F. Amorós	20	Oeste
<i>El rey de la jungla</i>	1948	Bruguera		P. Quesada	8	Selvático
<i>El diablo verde</i>	1949	Genies	Mirá	Mirá	14	Espadachines
<i>Diamante negro</i>	1949	Toray		P. Quesada	21	Medievo
<i>El espadachín de hierro</i>	1949	Toray	Manuel Gago	Manuel Gago	9	Medievo
<i>Mascara verde</i>	1949	Cies	Borné	Borné	14	Medievo
<i>Mascarita</i>	1949	Grafidea	P. Alferez	F. Amorós	20	Oeste

<sup>446</sup> También se la conoce como *El pequeño enmascarado*. En este caso se trata de chavales que ocultan sus rostros.

<sup>447</sup> Tendría una segunda temporada en 1958 con otros 44 números

<sup>448</sup> Al inicio la colección se llamaría *Las hazañas del caballero fantasma*

<sup>449</sup> En el último número se desenmascara



# Anexos

<i>El silencioso</i>	1949	Toray	M. Osete	Feralgo	15	Oeste, mexicanos
<i>El duende</i>	1950	De Haro	A. Parras	De Haro	1	Policiaco
<i>El encapuchado</i>	1950	Clíper		Adriano B.	27	Policiaco
<i>El misterioso</i> <i>X</i>	1950	Garga	M. Gago	Pablo Gago	31	Policiaco
<i>El pistolero</i> <i>justiciero</i>	1951	Maga		P. Quesada	12	Oeste
<i>El espadachín</i> <i>enmascarado</i>	1952	Valenciana		M. Gago	252	Espadachines
<i>El puma</i> <sup>450</sup>	1952	Marco	Martínez Osete	J.B. Artés	60	Aventuras
<i>Aventuras de capa</i> <i>negra</i> <sup>451</sup>	1953	Ricart		S. Dulcet	17	Espadachines
<i>Defensor de la cruz</i>	1954	Maga	M. Gago	M. Quesada y hermanos Gago	54	Péplum
<i>Juma, el bengalí</i>	1954	Ricart			12	Selvático
<i>El renegado</i>	1954	Maga		P. Quesada	3	Oeste
<i>La sombra</i> <i>justiciera</i>	1954	Ferma	Ferrando	J.B. Artés	47	Policiaco
<i>Terciopelo negro</i>	1954	Maga	Leopoldo Ortiz	F. Amorós	25	Espadachines
<i>Carlos de</i> <i>Alcántara</i>	1955	Maga		L. Ortiz	37	Piratería
<i>El justiciero</i> <i>enmascarado</i>	1955	Hispano americana			36	Oeste
<i>El zorro</i> <sup>452</sup>	1956	Ferma	J. Rafart	J. Llarch	25	Oeste

<sup>450</sup> Segunda serie con 60 números más en 1953

<sup>451</sup> Segunda serie con 6 números más en 1954

<sup>452</sup> Adaptación de la novela Johnston McCulley

# Anexos

<i>Sable negro</i>	1957	Grafidea	Luis Ramos	J.F.Gras	16	Espadachines
<i>El corsario sin rostro</i>	1959	Maga		M. Gago	42	Piratería
<i>Don Z</i>	1959	Maga		F. Amorós	90	Oeste Mexicano